《变形金刚 赛博坦战争》震撼画面首次公开！ 震撼价6.99

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

VOL.269

最新彻底攻略

黑暗虚空
战场的女武神2
战地双雄2

动作王者归来超特报

GOD OF WAR 3
战神三部曲终章

电软视点

十大女性游戏制作人
FF13模式作古，SE无奈

任天堂的"网游之国"市场开拓史
现实生活中的DQ，欢乐的鲁伊达酒场！
不灭的樱花大战！

超任帝国/太空怪鱼的秘密/怪物图鉴

全新栏目火热登场！

无双报道

北斗无双/装甲核心5
尼尔 人工生命/尼尔 形态
四狂神战记/生化危机5 剪辑版/拳皇射击
最后的反抗/龙士传说 零
光环 致远星/凯恩与林奇2 伏天
分裂细胞 断罪/冲破火网

深度研究STG类游戏的高深设定

大企划！射击游戏的美学

2010年2月上 总第269期


ISSN 1006-5032

GOD OF WAR III

ゴッド·オブ·ウォーIII

自PS2时代系列首作发售以来，由索尼美国分部SCEA负责制作与发行的战神系列已经成为了其当家招牌之一，而且也开始有越来越多的作品模仿或是借鉴了战神中的元素，远得不说，近的就有EA的《但丁的地狱》。“一直被模仿，从未被超越”——这句话可以说是对战神系列最形象的评价了。

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：战神3		2010年3月25日	
	动作冒险	SCEA	59.99美元	美版
	蓝光	1人	720p	18岁以上

连诸神都将畏惧。

战神系列是以著名的希腊神话世界为背景，而打造出来的一款动作游戏大作。壮美绝伦的场景、史诗般的故事与音乐、极富压迫感的BOSS战、爽快无比的激烈打斗、各具特色的武器与魔法、精彩的谜题设计以及血腥暴力的特写镜头都是战神系列的招牌要素！另外，从1代开始就引入的、无需读盘的“无缝接入”系统也是一大特色，QTE系统更是被战神所真正发扬光大。虽然跟风作品无数，但无论哪一款都丝毫动摇不了战神的地位。

作为系列正统作品的1代和2代都是在PS2平台发售的，虽然去年年底也曾推出了PS3专用的1、2合集，但3代才是真正的PS3平台系列首作。即便是在PS2年代就已经能够发挥主机百分之百性能的战神系列，这次在PS3如此强大的硬件支持下又将带来怎样让人瞠目结舌的表现呢？ 文/北斗

《战神3》究极豪华限定版内容一举公布！

《战神3》究极限定版所有的内容会被装在一个潘多拉魔盒的复制品里，定价为99.99美元。包装盒里面除了《战神3》的游戏和一本厚实的设定集之外，还将追加一系列独有的下载内容！拥有七个挑战关卡的战神斗技场、特制的战神克里托斯皮肤、一部充实的电影纪录片《战神：挖掘传说》、系列三部曲原声音乐以及《战神：血与铁》重金属乐集。

PS3上首秀！战神系列的完结篇！

Kratos 克里托斯

作为斯巴达最强战士的克里托斯，曾经带领着族人所向披靡，然而在与蛮族之王的对决中惨败，临死前他向战神阿瑞斯许愿，用自己一辈子的效忠来换取无敌的力量。得到阿瑞斯所赐混沌之刃的克里托斯杀死了蛮族之王，却逐渐被阿瑞斯所控制和玩弄，直到有一天当他发现双刃竟然沾上了自己妻儿鲜血的时候才猛然觉醒。为了复仇同时也为了赎罪，克里托斯帮助希腊击败了入侵者，并且最终杀死阿瑞斯成为新的战神，然而他自我救赎的愿望却无法实现。再次被诸神背叛的克里托斯杀死了命运三女神，甚至连宙斯也险些丧命于他的刀下，然而因为雅典娜的死也更是让双方的矛盾变得彻底不可调和。如今，最终的决战即将打响……

雅典娜之刃



在本作中，克里托斯将带领被他解救出来的泰坦巨人一族们冲击奥林匹斯，向宙斯等诸神发起复仇之战。作为泰坦和诸神之母的大地女神盖亚也将会协助克里托斯。





↑不愧是希腊神话众神之母的盖亚，庞大的身躯衬得克里托斯犹如蝼蚁一般。

大地之母盖亚震撼登场！

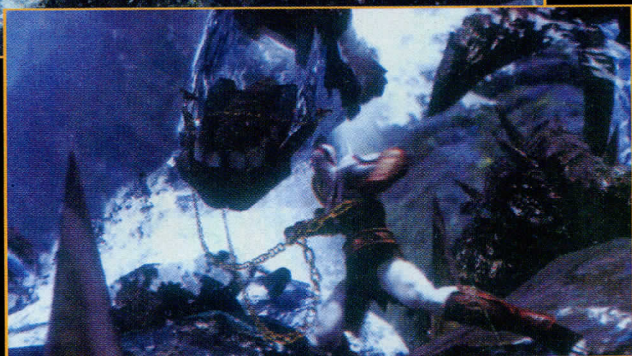
←雅典娜之刃挥舞起来还是那么的绚丽，永远是群殴时最趁手的武器。

震撼的最终章开幕!!

与海神波塞冬大战



←玩家可以自己决定要从事什么活动对于他们玩家可以通过交换信件赠送礼物和热心帮助他们来提高好感独如果玩助他们来提高好感独如果玩助他们来提高家的口碑



Poseidon 波塞冬

波塞冬是希腊神话中的主神之一，是天神宙斯的哥哥，地位也仅次于他，是掌管海洋的最高神，拥有强大的法力。波塞冬经常手持三叉戟，当他愤怒时海底就会出现怪物，挥动三叉戟就能引起海啸和地震，象征他的圣兽海豚则显示出他宁静的一面。



手持三叉戟的海中之神 乘巨兽袭击克里托斯

不愧是号称完结篇的最终大决战，宙斯三兄弟都将成为克里托斯复仇道路上的劲敌。之前我们介绍过了冥王哈迪斯，宙斯自然也是跑不了的，这次海神波塞冬也阻挡在了克里托斯面前，能够战胜这三位最强的主神吗？

本作中波塞冬的形象是一个上半身是人、下半身则是有着多个类似马头外形触手以及螃蟹状主题的巨大怪物，手持三叉戟。克里托斯将与波塞冬在盖亚身上展开决战。

克里托斯、泰坦VS.奥林匹斯诸神！空前绝后的众神大战谁将是最终胜者？

在最近一次关于《战神3》的访谈中，曾经在前两款作品开发过程中担任过设计师，并且在3代中担任游戏监督史狄克・艾斯穆森（Stig Asmussen）为我们带来了更多更详细的情报。

●系列第3款作品的进化

本作是PS3上的第一款战神，不过除了在画面表现上大幅进化之外，这次在游戏设计上也作了强化。以往一直想要做的事情，这次因为得到了PS3这个硬件的支持，而终于变得可以实现了。举例来说，我们通过敌人中的各个等级设定，而能够追求更加大规模的战斗。例如半人马砍达罗斯在战场上所担任的职务就像是将军一般，它会指挥部下让它们的进攻更有组织性。虽然这些设计上的细节可能无法让玩家很清楚的明白或是感受到，不过我们还是希望能够带出这种感觉，让每位玩家能够体验得更为深入。

●现在的开发进度是？

游戏开发已经进入最后阶段了。开发人员正在进行将整个游戏从头到尾全部做一次整合，我们几乎是连睡觉的时间都没有，全力以赴的对待收尾工作。事实上，还有少数几个地方尚有不小的问题，现在开发团队正在倾尽全力解决这些问题。不过不用担心，像这种情况对于战神系列来说可谓是家常便饭。到目前为止每一次都能够圆满解决，所以请各位玩家放心地期待游戏的发售。

●更为进化的武器群

本作在武器系统上也同样进行了一些强化。例如，以前曾经介绍过的拳套Cestus，这是因为我们非常喜欢在PSP上的金属手套，于是就想在3中也采用一样的武器而设计出来的。由于拳套是厚重的铁制手套，所以可以对敌人造成相当程度的重创。此外，也可以看看在使用拳套时的克里托斯，他会使出有如拳击手一般的动作哦。在所有新的主要武器方面，我们所希望的目标都是希望其完成度能够和“雅典娜之刃”一样的高。也就是说，除了雅典娜之刃以外的武器也可利用特定的指令来施展出专门的技巧和动作。

●非常巨大的泰坦

像是泰坦等等，3代所带来的壮阔感将会是前所未见的。这些巨人们不但会走路、说话和呼吸，同时也是克里托斯进行战斗的地方。以往我们只能在“静止”的舞台上进行的事情，现在全都可以在这个回动、或者的巨大泰坦上进行。对了，有些泰坦的高度是埃菲尔铁塔的2倍高哦！即使在2代中登场的巨型雕像克罗萨斯，泰坦差不多一只手掌就可以把它整个握住。

●增加敌人数量所代表的意义

在过去的作品里，一次所登场的敌人数目最多是一个画面10个左右，不过在3代中大概有30-40个。其他游戏中经常出现有大量敌人的情况，不过我们认为那种光是增加敌人数量的做法并不会对游戏性本身产生什么改变。所以我们觉得要将这个课题融合在游戏中才对。例如，当克里托斯面对眼前5个敌人时在想什么？当敌人集体攻击时会不会采取什么与平常不同的行动，借以发挥出更强的攻击？就像这样，我们在进行调整的时候会以敌我双方的立场同时思考。然后也赋予克里托斯新技巧，当敌人数量变多的时候，则让技巧获得“进化”。设计的概念说起来也很单纯，其实就是如果敌人的数目越多，便会变成越能发挥出效果的攻击。这也是希望玩家们务必去注意的一点。

一刻都无法松懈的凶恶敌人们！



手持锐利大刀袭来的羊怪萨悌尔斯！

↑将大刀与法杖融合为一体的武器以及山羊外形都是萨悌尔斯的特点，被数名敌人围困的克里托斯能躲过如此迅捷的一击吗？

Satyrs 萨悌尔斯

萨悌尔斯是希腊神话中的森林之神，外形上就像是长有公羊角腿和尾巴的半人半羊的怪物，迷恋酒色。在本作中手持一头是大刀一头是法杖外形的兵器登场，其速度相当之快，移动灵活，即便是克里托斯也得小心应付的敌人。

绝不放过任何机会 一口气展开反击！



→成功躲过萨悌尔斯攻击的克里托斯俯下身子准备发动反击，对付以敏捷著称的萨悌尔斯时决不能有丝毫的迟疑。

→萨悌尔斯在游戏中大概是类似于小BOSS级别的存在，初次面对这种敌人的时候还是小心为上，如果能够活用克里托斯的反击技或许更好。

剑拔弩张的战斗！

Talos 塔罗斯

塔罗斯在希腊神话中是一个守卫克里特岛的青铜巨人，全身刀枪不入，不过有一条血管从他的脖子连接到脚跟，用一根铜钉封着。英雄美狄亚以双目迷惑住巨人，又召唤幽冥使者化出各种幻象束缚铜人使它不能移动，然后拔掉钉子杀死了塔罗斯。游戏中仍然是一个看上去就结实无比的大块头，不过似乎不是原形的青铜身躯，倒更像是一个石头人。手中那把大锤子显示出了其攻击力的强大，不知QTE会不会针对其原形脚后跟的弱点呢？



↑从外型上看，塔罗斯应该是一个攻守皆有着突出表现的强力对手，不过反应迟钝大概是其唯一的弱点，以此为突破口展开攻击吧！

←3代中同时围攻克里托斯的敌人数量有可能达到3、40个之多，即便是杂鱼也让人头疼。

“我们的目标是让战神3成为年度最佳游戏 不管是任何玩家都能轻松游玩并满足 所有的开发人员都在为最后的收尾赶工 请大家耐心期待发售日的到来和准备享受吧！”

✢众神之父，奥林匹斯的统治者

Zeus

宙斯，希腊神话中的主神，第三任神王，是奥林匹斯山的统治者。克洛诺斯和瑞亚之子，掌管天界，以贪花好色著称，希腊神话中的许多神　和英雄都是他和不同女人生下的子女——克里托斯也是如此。他以雷电为武器，维持着天地间的秩序，公牛和鹰是他的标志。在2代末尾的决战中险些被克里托斯用诡计所杀，雅典娜舍身替宙斯挡下了这一刀，然而这更加深了克里托斯对他的怨恨。在号称完结篇的本作中，这对父子的决战终究是不可避免。

✢冥界之神，掌管地狱与死者的王

Hades

哈迪斯是众神之王宙斯和海神波赛东的哥哥，同时也是四大创世神之一。他的罗马名字是Pluto，冥王星也用的这个单词。身为冥王，哈迪斯是地狱和死人的统治者，审判死人给予惩罚，同时也是掌管财富的神。他力量很强，但性格平和，是最神秘的神。在PSP版的“奥林匹斯之链”中，哈迪斯的爱妻珀耳塞福涅被克里托斯所杀，终于惹怒了这位冥神，誓要报回此仇。说起来，几乎每一作中克里托斯都会去他的地盘“逛”上一圈……

✢重获自由的泰坦，誓要摧毁神山

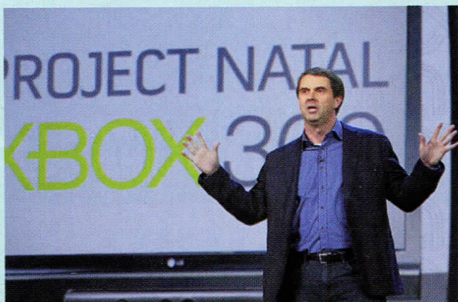
Titans

克里托斯在3代最终战役的盟友将是前作中被他释放重获自由的泰坦族。在希腊神话中，盖亚是最早且唯一的神，盖亚生下天神尤拉诺斯后与其结婚（好乱……）并生下了许多孩子，其中最重要的六男六女就是十二泰坦。成为众神之王的尤拉诺斯逐渐刚愎自用，于是盖亚联合尤拉诺斯最小的儿子克洛诺斯干掉了尤拉诺斯。克洛诺斯最后又被自己的儿子宙斯所杀，泰坦一族也几乎灭绝，如今，克里托斯也将再次弑父……真是变态的诅咒啊。

世界联接梦想

这个新年，随着雪花将大江南北刷成一片纯洁，一个奇观也成为媒体和无数人关注的焦点。北京上海两座城市，无数人冒着严寒排在影院门口，只为了获得一张IMAX3D版的《阿凡达》电影票。排队人数之多，场面之壮观，可以说我们通常在网络和杂志上见到的，游戏主机或超大作游戏首发的排队盛况都相形见拙。

从来没有见过那么多人为一部电影疯狂于斯，同时在这个票房奇迹的背后，世界也用着一样的步调来回应着这个现实中的幻想主旋律。1月7日，索尼在CES2010的发布会召开，除了将PSN网络服务整合至旗下各类消费电子产品的举措以外，整场发布会几乎都围绕着3D视觉时代带来的主题在展开。2010年内，北美不但会迎来3DTV和3D商业电视的正式上市，PS3也预定将于年内通过系统升级的方式对应3D蓝光电影和3D游戏。无独有偶，美国发行商Majesco Entertainment也于目前发表了第一款对应Wii的3D立体游戏《Attack of the Movies 3D》。种种迹象表明，3D视觉化的到来，将是2010年视觉娱乐领域一个最重要的潮流。



《阿凡达》的热映究竟是因为影片本身的出众素质，还是出神入化的3D视效所造成的冲击，我们不得而知。实际上，在我们年幼时，3D立体电影就不是新鲜物了。数年以前，互联网曾经兴起过一阵web 3d的潮流，但终因受众的习惯所约束，仍然无法代替传统的平面网络界面。

比之传统的电影，3D电影所带来的愉悦实际上来源于观众和电影之间达成的极为罕见的互动。当一个奇幻的世界栩栩如生的在你身边展现着万千姿态的时候，当你下意识的头一转要躲避电影里“扔出来”的烟雾弹的时候，你会感觉自己不再被冰冷的屏幕所隔离，而完全融入了电影的世界，人物的内心感受当中。《阿凡达》并没有从本质上改变过这个观众代入的方式，它的成功，完全取决于题材本身的潮流度（奇幻、环保、虚拟化身），以及达到巅峰的视觉体验。

在电影的发展历程中，如何达到与观众的互动一直都是业界探索的方向。早在无声片时期，影院会聘请管弦乐队现场为影片配乐。完整提供给观众视觉和听觉的体验之外，也有人曾经设想调动过观众的嗅觉，随着剧情在影院内释放无害的有味气体或香水，以此来烘托影片的情境。在美国曾有汽车影院通过小屏幕的方式，允许观众自己来选择影片结局，观众通过手中简易的控制器来选择结局，根据票数影院调整播放最后的结尾片段。这所有的一切，都在表明互动一直都是视觉娱乐不可或缺的重要元素之一。

再回到我们熟悉的游戏世界中。随着网络机能越来越成为游戏主机最重要的功能之一，游戏类型的改变也在不知不觉中朝着全民联网化的趋势发展。《联合突袭》作为《真三国无双》的一个分支，虽然市场的回馈仍然十分有限，但是“猎人化”了的“无双”，无疑要比传统的无双能获得更多的用户向心力。《失落的星球》从单机体验全面倾向网络合作，《神秘海域》从一款单机的“古墓like”游戏变身为现在PSN上热门的联机对战游戏，都是强调人人互动的这个大趋势影响的结果。Wii所倡导的“全民健身”的热潮，其本质也是将游戏打破单人娱乐的范畴，而使家庭式的人人互动为游戏本身提供更多的再创造价值。

经历了以买收第三方为主要手段的策略之后，微软游戏事业今年的主要战略重心放在了加强第一方开发实力和开拓新生代体感控制之上。NATAL的意义并不仅仅在于游戏样式的变化，它对于操作界面的革命，人机对话新的拓宽都有着非常重要的实验性质。《少数派报告》电影中曾令人匪夷所思的“凭空取物”到现在已经变为了现实，而《阿凡达》里那种随意抓取的信息载体在不久的将来也会到达我们的生活当中。

和上一期专栏里谈到的一样，未来甚至于现在的游戏行业，其运营和盈利方式都已经在产生着巨大的变化。以纯粹销量作为盈利依据的时代并没有完全过去，但正在受着诸多变革的影响。游戏作为商业产品，本身的商业价值过去全部由制造者提供，但随着宣传发布手段的拓



展，随着越来越多的周边增值方式，随着人人对话在人机互动里占据的比例的增加，厂商们的获利方式和计算标准，一定也会产生巨大的变化。

《阿凡达》上映一周，全球累计票房超过10亿（编者按：至本期截稿前《阿凡达》全球票房突破17亿），其最终票房打破由《泰坦尼克号》创造下的18亿的记录，几乎完全没有意外。然而，将近5亿美元的拍摄推广成本却也使一般的好莱坞大制作难以望其项背。《阿凡达》的票房奇迹佐证了一个鲜明的事实，即便在相对依然较落后的中国市场，观影价格并非制约票房的最重要要素，超级大制作所提供的究极的视觉体验是那些流水线工业中小制作完全无法代替的。而超级大制作本身也并非局限在视觉质数的标准上，它所能提供给受众的互动要素也将是今后同领域尖端产品所必须探讨和研究的方向。

Xbox360通过NATAL将提前步入到下一世代，PS3通过系统升级将融合进3D时代的潮流。而作为如日中天的Wii，虽然还是有很多的非固定消费层加入进来，但是其所提供的娱乐互动的体验，新鲜感持续下降却也是一个不争的事实。SEGA和CAPCOM相继表示今后将调整在Wii上开发核心向游戏的比例，重心转向高清主机，其表面似乎是因为不同的消费层构成造成的差异而令他们对wii向投资感到失望，实质却是这台主机本身已将无法跟上信息链接时代的需求了。虽然全世界每一天都在源源不断的为任天堂输入数额可观的利润，虽然这是个即便在主机落后时代都不肯先行更新换代的成本控制专家，面对变化如此之迅捷的时代，或许今明两年的E3展上，我们就能看到他对时代的正面回应。

□文/Silence



电子游戏软件

GAME SOFTWARE VOL.269

COVER 战神3

PENGUIN Bros.

Vol.269 2010 February

CONTENTS

ET_MAX[奥斯丁] 制作

REMARKABLE REPORTS 特别策划

GAME GUIDES 攻略人行道

FIRST LOOK 无双报道

固定栏目

编辑信息

■ 编辑招聘要求：
1、精通日文（一级者优先）;
2、了解游戏历史及文化;
3、有创意，能策划专题;
4、文笔流畅，思想活跃;
5、能加班熬夜

■ 美编招聘要求：
1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand;
2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作;
3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育;
4、了解电视游戏者优先;
5、能加班熬夜

■ 视频招聘要求：
1、熟悉各种视频制作软件;
2、精通3D动画制作;
3、有视频制作经验优先;
4、熟悉电子游戏

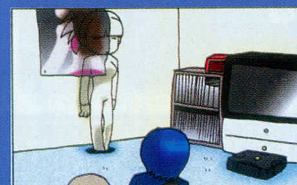
请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——

地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收 邮编：100011
咨询电话：010-64472920 电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

本刊声明

隐身的老姐









版权信息

■主办单位：中国电子学会
■第二主办单位：北京思得易咨询中心
■主管单位：中国科学技术协会
■社长：刘汝林
■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆
■执行主编：杨柯来
■编辑：邹中林/乔沛/刘禹/张建凯
■美术总监：郑京伟
■美术编辑：王丽芳/刘晨
■联系地址:北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话:010-64472729-402 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180
■广告许可：京海工商广字8210号 ■广告总代理：北京次世代广告有限公司 ■广告联系：杨帆 ■广告电话：010-64472920
■广告电邮：adv@vgame.cn
■订阅：全国各地邮局
■国内刊号：CN11-3505/TP
■国际刊号：ISSN 1006-5032
■邮发代号：82-648
■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所
■官方主页:www.vgame.cn
■官方论坛：www.magiczone.cn

2010年新年第一招、招、招、招聘

大家新年好，《电软》2010年第一期总算出炉了。这期主打内容不用说也是《FF13》啦，希望各位看得高兴。既然迎来新一年，咱们《电软》接下来也会增加很多新内容和看点，同时也给爱好游戏的你创造不少可以发挥能力的机会。在本页右上方一直挂着一个固定的招聘版位，眼尖的同学一定留意过。下面就是2010年招聘启事啦，有意成为《电软》小编的同学请速速发来简历，本启事有效期到2010年3月。

招聘职位：杂志编辑

你要注意的几点：

1、我们并不是一定要求你日语说得比日本人还好，但如果你能有日语基础甚至能够达到日语专业水平，相信你能更好的胜任这个工作。

2、我们最希望你拥有的才能是了解游戏的历史，了解各类型游戏的特点并能够达到精通的水准，毕竟我们是电子游戏杂志，这也是能够到这里工作的基础吧。

3、当然，除了日语外，我们也很欢迎英语水平巨好的朋友加盟，欧美游戏方面将是你未来工作的重点。

4、到这里工作还有个特艰巨的要求，你得能写。没错，如果你不能写的话，说什么也是白搭。不过这能写文章可不是要你胡喷，言之有物，能够给广大玩家带来心灵上的共鸣，比什么都重要。也因此你得有以上的部分基础，才能够做到这些吧。

5、还有，你最好有着能够超越我们现有编辑的精力（实在不行，跟我们哥儿几个差不多也成啊），能够加加班熬熬夜，经常给杂志带来新的点子和创意。

OK，就是以上这些了，我们并不渴求你必须达到以上全部的要求，也欢迎你有我们没有写到的特长。特长生我们也是很欢迎的。

请有意应聘者发简历到yp@vgame.cn邮箱，本刊不接受未预约的面试。发来简历的同学将在三日内得到电子邮件或电话的回复。

简历请详细写清楚你的能力和特长，最好能附录一篇能够展示个人游戏水平的文章。另外，有过类似媒体工作经验的同学优先考虑。

新年第一招就到这里，抓住机会，加盟电软，我们楼下的油泼面可是很好吃的喔～

Focus on Game News

游戏新闻眼

VOL 269

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



←《怪物猎人》第一款高清平台作品登陆X360，出乎了所有人的意料，这会是开阔欧美市场的试水之作吗？

EVENT 美国专讯 买我的机器就别用第三方的周边存储设备垄断案微软胜券在握

本刊讯 微软曾在去年10月搞过一次“非官方记忆卡”的大屠杀，此事件的最大受害者Datel以垄断的罪名将微软告上了法庭，近日，微软的律师透露，该案件微软已经“胜券在握”了。

微软通过LIVE后台程序，使得玩家的X360无法识别非官方的存储设备，令很多玩家手中的第三方记忆卡成了废品，此事件曾在去年底引起了不小的风波。靠销售存储设备为营生的Datel也将微软告上了法庭，称微软是在垄断X360的周边设备市场。近日，微软已经找到了可以用来反驳的有力证据，其一是苹果公司也曾因非官方的Mac操作系统与Psystar公司打过官司，并以胜诉告终，论据就是“用户购买了苹果产品，就默认自愿认同了苹果的使用协议，包括设备器材相关”。X360也同样，既然用户购买了X360，就默认同意了微软的使用协议，所以Datel的存储设备也不存在所谓的合法性。说白了，就是您买了我的机器，就得乖乖用我的东西，爱玩玩，不玩滚。

Datel起诉微软的案件听证会将于3月2日在美国旧金山举行，目前来看微软已有相当的胜算，但我们更期待Datel能拿出更有力的武器给微软一记痛击。

SOFT 日本专讯 任天堂再度开阔电子图书市场 情人节推出DS用电子爱情小说

本刊讯 任天堂开阔市场总是业界的先驱，这次又把手伸向了电子书市场。任天堂宣布将在日本传统情人节2月25日，在DS掌机发布一系列电子版爱情小说。



日本传统情人节是西方情人节2月14日后的11天，也就是2月25日。任天堂与Harlequin出版社合作，将于当天发布DS用爱情、悬疑、科幻等题材的一系列电子图书，总共33本，其中5本是从未发行过的全新读本。作为电子书的特征，这些电子书包含了很多人性化的设计，在阅读时，DS的其中一个屏幕会显示图书的文字，而另一个屏幕则会充当最贴人的“伴读”，比如在看爱情小说时，它会显示出搭配剧情的浪漫画面，DS还会响起温馨的音乐，读推理小说时，随着阅读的深入，旁边的人物关系图就会逐步更新，阅读科幻小说时，则会显示各种专业术语的注解，读者还可根据需要自行添加词语的注解，以供随时查阅。此外，读者还可以从任天堂官网上下载新的小说。

HARD 国内专讯 X360自制系统XBR免盘游戏 KAI对战、模拟器游戏一应俱全

本刊讯 经过国外黑客的深入破解，X360主机最近已经可以运行自制系统下的众多自制软件，我们完全可以脱离微软的控制玩转自己的游戏。

可以安装XBR自制系统的主机有一定要求，必须是7371版本以下的系统，并且是特定的CB版本才可安装。自制系统的基本界面与官方系统并无区别，其中包含的几款自制软件则是造福玩家的好东西。GAMELIST为国人制作，可以免盘玩游戏，在软件界面中可选择自己拷入硬盘的游戏直接运行游玩，不需要光碟引导，软件界面也是全中文的，只要用硬盘线把游戏从PC拷入硬盘或用光碟安装入硬盘即可。360dashit则是一款自制软件的大集合，其中包含了KAI联机对战平台，虽然目前还无法使用，但随着软件的升级将有越来越多的游戏可以绕过LIVE通过这个非官方的平台网络对战。软件内还包含有各机种的各类模拟器、DLC下载游戏频道、影视中心等丰富的内容，



EVENT 美国专讯 X360专属游戏发布会2月11日召开《战争机器 3》可能成为最大猛料

本刊讯 微软宣布将于2月11日在美国旧金山，召开X360专属游戏发布会“X10”，这是微软阔别三年后再次召开这个本家的游戏发布会。

自三年前的巴塞罗那X10游戏发布会后，微软近两年来一直没有举办这个发布会，如今再度召开，相信一定有值得炫耀的大作公开发表。在三年前上一次的X10上，微软首次发布了《光环战争》、《斑卓熊》这样的大作，而今年，已经确定将要出席的游戏有《分裂细胞 断罪》、《艾伦觉醒》和美版的《最终幻想13》，微软今年的重头项目Natal体感自然也不会缺席。而作为爆料卖点，微软还准备了令人惊喜的“大餐”，先前《战争机器》系列的制作人CLIFF B曾表示过将有重大作品发表，据此有很大可能会是《战争机器3》。



HOT TOP GAME NEWS

新闻直击

●经典塔防游戏《矢量塔防》宣布将于今年2月登陆PSP Minis小游戏平台，售价349英镑，本作的PSP版将收录8张游戏地图，以及全部的防御工事，玩家将在游戏中开动脑筋，完成简单而又复杂的智力关卡。

●SCEH宣布于1月28日推出“青瓷绿”颜色的PSP同捆《波斯王子 竞技之剑 廉价版》的同捆套装，价格1380港币，另外青瓷绿PSP同捆《啪哒嘭 中文版》的套装也已经在台湾地区上市，这已经是SCE推出的第10款PSP主机颜色，前面9款为钢琴黑、珍珠白、魔幻银、艳光红、跃动蓝、耀目黄、青翠绿、丁香紫、樱花粉。

●CAPCOM在其26日的X360游戏发布会上，公布了《失落星球2》X360版的独占内容，《战争机器》系列的主角马库斯将以客串角色的身份加入本作中，和以前公开过的威斯克一样，也是特殊的建模造型。



↑借助《战争机器》的人气将《失落星球》的品牌打出去，CAPCOM有你的。

●5pb宣布将于今夏推出著名恋爱游戏的10周年纪念作《秋之回忆 ゆびきりの记忆》，对应X360平台，本作将是一款集系列之大成之作，系列以往作品中出现过的女孩子均会于本作中登场，上演一出梦幻青春剧。

●Spike宣布将举办PSP新作《喧哗番长4》的店头先行体验会，分别在1月30日的茨城县和2月11日的东京，玩家在现场可以玩到游戏开头的动作打斗部分。游戏将于2月25日正式发售。

●索尼宣布将推出一款PSP用的直感导航工具x-Radar Portable，该工具软件可与地图信息服务PetaMap产生联动，实现GPS地图导航功能，可以帮助玩家定位周围的交通站、观光点等信息，此软件可通过PS Store免费下载，而地图数据需要玩家另行购买。

●国外黑客FrEdDy发布了一段利用PSP漏洞，成功运行6.20 HEN自制系统的视频，根据黑客的说法他们已经成功破解了6.20系统，近期推出的一系列6.20版本游戏均可破解运行。但是FrEdDy表示为了该漏洞的保密性，他们暂时不会发布该HEN文件，以防索尼在最新系统中将其封堵，至于什么时候会有6.20自制系统或与之兼容的版本，就只有耐心等待了。

EVENT 国内专讯

索尼将于香港机场设立游戏站，每间14台PS3 旅客可免费游玩PS3游戏消遣候机的闲暇时光

本刊讯 索尼对于PS3的加大宣传从去年底就看出了势头，众多超值派送实惠了大批幸运的玩家。现在，索尼的魔手又伸向了机场，这个最高端的运输机构。

索尼于本月25日宣布，他们已经与香港机场管理局展开合作，将在香港国际机场设立“PS3游戏站”，在候机大厅候机的乘客可在其中免费游玩PS3游戏，以打发等候的闲暇时间。设立的游戏站将分布在一号客运大楼的登机闸口附近以及二号客运大楼旅游车总站候车大堂，每间游戏站内设置14台PS3游戏机，其中可以玩到多款世界一流的大作，包括在香港亚洲游戏展上公布的多款在香港发售的游戏，如《最终幻想13》、《神秘海域2》，还有电影改编大作《阿凡达》等，索尼称今后还会陆续添加新的PS3游戏到游戏站中，以满足乘客享受新游戏的需求。不知流连在这些游戏当中的乘客，是否会忘记了登机而误事呢?



↑飞机场的候机时间其实是相当乏味的，如果不自己找点乐子真的很难熬，索尼的游戏站正好满足了需求。

香港国际机场是世界上最繁忙的机场之一，日客流量位居世界第四，正因如此，乘客在该机场候机时间也相当长，机场一直在致力于为乘客提供丰富的休闲服务。索尼的此举着实是找对了对象，相信今后机场的乘客们不会再寂寞了。

SOFT 日本专讯

CAPCOM联合微软2010年X360游戏发布会 怪物猎人F登陆X360，失落星球2发售日确定

本刊讯 1月26日，CAPCOM联合微软召开了“CAPCOM TITLE PREMIERE FOR XBOX 360”游戏发布会，作为最大悬念的X360独占游戏被确定为PC《怪物猎人F》的X360移植作，此外《失落星球2》等下财年的大作也有了确切发售日。

《怪物猎人Frontier Online》（怪物猎人 边境在线）是早年CAPCOM曾于PC平台推出的大型网络在线游戏，最初以PS2版《怪物猎人2》为蓝本，将网络上街组队游戏作为标准游戏方式，玩家必须登陆日本服务器，并支付月费来享受猎人大家庭的多人游戏乐趣。经过数年的发展，CAPCOM以更新的方式给本作加入了越来越多的新要素，新地图、新怪物、新武器、新任务。迄今为止该作的游戏内容已经远远超过了游戏的本来面貌，游戏玩家的个人游戏时间达数千甚至上万小时，是日本最具人气的PC网游之一。本次公布的X360移植版将于今年夏天发售，采用与PC版不同的服务器，两平台的玩家不可互通。X360版除了必须具备硬盘及上网等条件外，还需交纳每月1400日元的月费，不过交纳月费后，玩家帐号会自动升级为金会员，无需另付金会员的会费，这点是是比较厚道的，至于游戏将包含多少内容、是否有画面提升等暂时未明。

另外，延期到下财年的《失落星球2》确定为5月20日发售，PS3版与X360版同时推出，《超级街霸4》发售日也已定为4月28日，价格4990日元。



↑猜过街霸，猜或生化，但谁也没猜过会是怪物猎人，今年夏天猎人们要挥师微软的阵地了。

HOTTOP GAME NEWS

新闻直击

●CAPCOM宣布将在美国发售的美版《怪物猎人3》，将推出游戏+手柄的同捆套黄，手柄为黑色PRO新型经典手柄，套装仅售59.99美元，折合人民币400元，可谓非常超值。



●2K Games宣布，将以网络下载的方式销售《生化奇兵2》的原声OST，而不会推出实体光碟的版本，该音乐集由Garry Schyman创作，通过iTunes音乐商店、亚马逊MP3商店提供付费下载，发售日价格暂时未定。

●美国CAPCOM近日表示，虽然PS3的体感控制器延期到了今年秋季发售，但PS3版的《生化危机5 剪辑版》的发售不会受到影响，该作依然将于3月11日如期发售，还包括两个原版的DLC。不过，以前说过的“对应体感”功能可能要泡汤了，CAOCM对此的解释是“我们从未宣布生化5会支持体感控制器”。

●《黑暗骑士》的制作方宣布将在LIVE上放出该作X360版的画面修正补丁，该补丁将修正游戏中一些反映普遍的问题，如画面撕裂、游戏莫名停止，以及一些BUG。补丁于1月28日于LIVE上发布，暂未公布PS3版补丁的消息。

●EA公布了PS3/X360动作大作《但丁地狱》的“死神特别版”的限定内容，其中包括游戏一套，游戏原声音乐CD、游戏制作影片、《但丁地狱》动画DVD片段、绝命异次元但丁特别服装下载玛、历史上真实的但丁的记录片，以及重制版的完整诗文，内容非常丰厚。

●TECMO公布了《量子理论》的三种在线游戏模式，分别是分组两两对战的Dead or Alive、合作闯关竞争分数的Executioner、以及自定义规则的Custom Match，游戏将于今年同时在PS3和X360平台发售，具体发售日价格未定。

SOFT 日本专讯

CAPCOM人员透露正在进行 Natal体感游戏开发，为经典品牌

本刊讯 Natal即将于年底推出的消息发表后，微软手中的体感游戏阵容也成了众人谈论的话题，准备适当时候一并放出，而CAPCOM似乎已经等不及先行发话了。

CAPCOM的Christian Svensson 近日半遮半掩的对外透露了有关公司Natal游戏的消息，据他所称，CAPCOM目前的确正在开发至少一款Natal游戏，而且这款游戏是利用了CAPCOM以前的一个著名品牌改编而来，也就是说，这不是完全原创的新作，而是将某个著名系列运用Natal技术制作而成的作品，至于是哪款作品现代还无法公开，但可以说的是玩家们已经很久没见过这个系列的游戏了。负责开发该作的是一个颇有实力的团队，他们会做出让玩家满意的游戏。另外Christian Svensson还透露道，这款游戏绝非休闲类游戏，而是针对核心玩家的游戏，且很有可能与《洛克人》有关，因为《洛克人》的制作人听到该作的消息后感到“很兴奋“，表示对此非常期待。



↑这些CAPCOM的当红品牌，在多少年后也许也会成为记忆中的那一点。

既然是“玩家很久没见过的CAPCOM经典品牌”，那我们可以回想一下都有什么，当年的街机、FC上的牌子也算上，当年CAPCOM没落掉的品牌数量可不少，拿出一款知名度较高的玩体感不是什么难事，等到正式发布时也许真的会让我们吃一惊。

SOFT 日本专讯

《真三国无双 联合突击2》新情报 新角色蔡文姬追加，了却多年宿愿

本刊讯 KOEI公布了将于PSP上推出的《真三国无双 联合突击2》的最新情报，本次情报首次公开了全新角色——蔡文姬，以及众多值得注目的亮点要素。



↑对光荣来说，加个新角色造型，做一套动作建模就是举手之劳的事，但这就能多卖10万。

塞文姬是东汉末期大文豪蔡邕的女儿，擅琴棋书画、诗歌舞蹈，是当时著名的才女，后因战乱被匈奴劫到北方草原，并嫁给了匈奴的左贤王，多年后，因曹操的坚持和武力胁迫，蔡文姬被迎回了中原，这就是“文姬归汉”的典故。应该是从《真三国无双3》开始，蔡文姬作为新角色登场的呼声就很高，可除了作为护卫兵外，这个角色一直就没有出现，如今以可操作的正式角色被追加进新作可谓众望所归。本作中的蔡文姬被定义为“用优美的旋律编织时代的才女丽人”，武器为一把二胡，在战场上用旋律的音色弹奏出类似火魔法的攻击效果，来烧伤周围的敌人。同时蔡文姬的觉醒造型也一并公开，除了衣装造型发生变化外，魔法的攻击范围也变广了许多。和其他女性角色一样，觉醒后也是偏向妖艳型的。

其实对比欧美厂商的多平台连发，光荣的这种跨平台逐个炒才更能赚钱，卖得差不多了换个机种加个把新人，就能当新游戏来卖，互相不抢销量，卖得还都那么贵，无双饭真是世上最不幸的一群人。

HOT TOP GAME NEWS

新闻直击

●MC日本软件周间销量数据，SE的PSP版《王国之心 梦中降生》首周销量达到了44.6万套，仅次于PS2版2代位居系列首周销量第二位（KH2首周73万），借此势头，PSP当周销量明显上涨，以14.5万台位居当周硬件的首位。此外，LEVEL5的NDS《闪电十一人2》双版本累计销量已经突破百万大关，达到101万套以上。

●来自国外的统计数据，法国游戏市场09年全年依然保持着老任一边倒的和谐态势，NDS和Wii全年分别售出了185万台和120万台，PS3和X360分别售出了90万和60万，PSP则只有42万。软件方面，除了《使命召唤 现代战争2》占有一席之地外，软件榜前五位有四个都被任天堂本家的Wii体感游戏所占领。

●为《铁拳》中的三岛平八配音的日本著名声优乡里大辅，于近日在日本中野区因割腕自杀而去世，享年57岁，于1952年生人的乡里大辅一生出任过无数优秀作品的配音工作，游戏方面除了三岛平八外，还有《战国无双》中的武田信玄、《死或生》中的巴斯、《七龙珠》系列中的撒旦等角色，如今中年过世实属遗憾。

●CAPCOM公布了经典动作游戏合集《洛克人ZERO合集》，对应NDS平台，预定4月22日发售，价格4190日元，游戏收录了《洛克人ZERO》系列以往推出过的1－5代，可以说是系列FANS们的极上收藏品。

●索尼宣布PS系列主机于1月16日正式以行货身份进入越南市场，首批引入的为PS3、PS2和PSP，越南也成为了第八个引入PS系列主机的亚洲国家。不过越南行货的PS系主机价格不菲，且都是港版引进版，并非专门针对越南的型号，薄版PS3售价999万越南盾，折人民币3700元，PS2售价499万越南盾，折人民币1660元，PSP售价599万越南盾，折人民币2216元。在16日首发当天购入主机享有打折优惠。

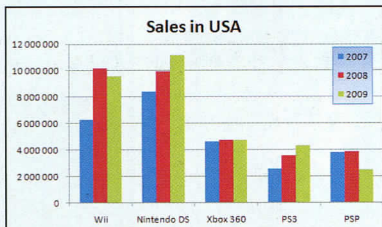
●根据VGChartz统计数据，任天堂推出的Wii游戏《新超级马里奥Wii》全球销量已经突破了1000万套，仅仅用时8周时间，此成绩打破了由PS2《横行霸道 圣安德里亚斯》保持的10周1000万销量的记录，成为历史销售最快的游戏软件。据数据显示，《新超级马里奥Wii》的累计销售额已达到6亿1000万美元以上，其中美国出货450万套，日本出货290万，其他国家地区出货290万。



NPD发布09年美国游戏市场总述 整体呈现下滑，老任和谐世界

SCOOP 美国专讯

本刊讯 美国权威统计机构发布了2009全年北美游戏市场的概况数据，同比前年，09年美国市场呈现出了小幅度的下降势头，而软件仍然被任天堂把持着大多数份额。



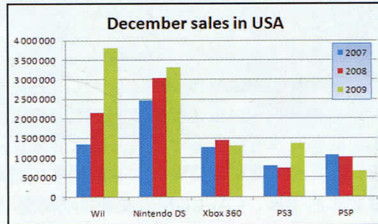
整个2009年，美国市场整体销售额为196亿6000万美元，同比前年的214亿美元下降了8%，硬件方面销售额为67亿9500万美元，同比前年的78亿1000万美元下降了13%，软件方面为98亿6400万美元，同比前年的109亿6000万美元下降了10%。对比已经逐年萎缩的日本，美国市场也同样有缩减的趋势，其原因可能是在过去一年中，PS3、X360都鲜有高清大作推出，而使家用机消费有所缩减所致。这点从软件总销量榜就能得到证明。除了分别排名第一和第八位的X360/PS3版《使命召唤 现代战争2》（583万/299万）外，就只剩下排名第九的《光环3 ODST》了，其余全部，注意是全部都被任天堂的平衡板、运动会、新超马、马里奥赛车、口袋妖怪等长卖软件牢牢把持着，覆盖面足以让09年发售的新游戏被人遗忘掉。面对如此大一统又“鹤立鸡群”的情景，是该说老任和谐了市场，还是该说老任拯救了09年的美国市场呢？另外，PS3和Wii在去年均有不同程度的销量上扬，而X360、PSP、NDS却都有不同程度的下降，虽然12月销售势头都很迅猛，但综观全年，销量却相对疲软，软件带动不力也是硬件整体下滑的主要因素之一。

NPD美国12月软硬件销量统计数据 Wii创造历史单月最高硬件销量记录

SCOOP 美国专讯

本刊讯 美国权威统计机构NPD公布了美国游戏市场去年12月的统计数据，结果显示，在09年最后一个圣诞月中，全平台均保持着较高的销售势头，其中Wii更是创造了历史最高的单月销售记录。

每年的12月是游戏市场最为火暴的圣诞销售旺季，今年虽然没有新主机发售，但11月推出的一系列游戏大作还是狠狠的刺激了一下市场。借助《新超级马里奥Wii》和任氏长卖的体感系列之势，Wii当月销量达到了惊人的381万台，几乎达到了去年同期销量的接近两倍，如此疯狂的销量也打破了当年由PS1保持的单月硬件销量记录。NDS比去年同期继续上涨，达到331万台，比对手PSP的65万台高出5倍不止。两大高清平台依旧胶着，X360比去年同期略有下降，为131万，PS3则凭借索尼一系列促销手段和大作刺激，比去年同期大幅上涨，达到了136万台，不仅超过了对手X360，更是达到了PS3历史最高的单月销量。



软件方面，《新超级马里奥Wii》当月售出282万套占据首位，双平台的《使命召唤 现代战争2》继前月大卖后，本月再售275万，X360版《刺客信条2》、《求生之路2》依旧榜上有名。市场软硬件合计月销售额为55.3亿美元，比去年同期上升了4%，为历史同期销售额的最高点，Wii和PS3接近倍数的热销是其中的最大功臣，PSP则是退步最大的主机。

EA透露现代版《荣誉勋章》细节 转战阿富汗对抗塔利班基地组织

SOFT 美国专讯

本刊讯 前段时间EA曾经用一段视频公布了《荣誉勋章》新作的消息，近日EA高级制作人Greg Goodrich又在采访中透露了有关新作的一些细节。

即将在多平台发售的《荣誉勋章》新作将舍弃二战题材，转战现代战争，令《使命召唤》系列的爱好者们对其投以了更多的关注。Greg表示，这款《荣誉勋章》的新作并非像《使命召唤》那样以虚构的故事为背景，而是偏重现实的风格。游戏的时间设定在2001年至2004年的阿富汗，玩家所要面对的对手是盘踞在当地的塔利班和基地组织的恐怖分子，以及车臣反政府武装，将会有很多根据当年的真实事件为蓝本的场景及关卡，甚至还会有追捕基地组织头目“本·拉登”的情节。游戏并非像《战地》系列那样注重大规模集团作战的效果，而是突出在恶劣山区环境中的小规模及单人的生存战斗。游戏的战斗场面将会非常流畅，画面和物体建模偏向平滑，与《使命召唤 现代战争2》的风格完全不同。本作在各方面的细节设计都融入了很多充满创意的点子，敌人会采用让玩家意想不到的战术和武器来攻击，体验过后一定会让你“大吃一惊”。



↑电视里看多了这些亡命之徒，到了游戏中你能勇敢的拿起枪与他们战斗吗？

PSP版《王牌空战》新作正式确认 多人组队式联机奏响蓝天战斗史诗

SOFT 日本专讯

本刊讯 NBGI方面已经确认了AC系列的最新作《王牌空战 联合袭击》即将于PSP推出，借助PSP的联机特色，本作将最多支持8人同时游戏。



↑《王牌空战》的新作出在PSP上算是个明智之举，至少在日本能卖个不错的销量。

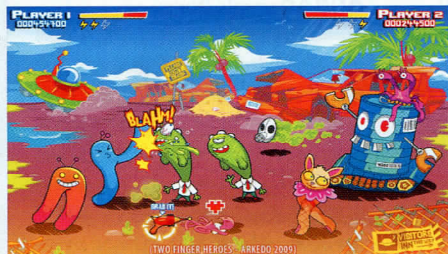
新作将是PSP版前作《王牌空战X》3年后的作品。游戏主打的卖点就是PSP联机游戏，游戏的故事模式对应双人和四人联机同乐，在名为“联合袭击”的任务中，参与联机的玩家将被分成不同的小队，展开不同区域的协作式战斗。当一支小队在本区域中做出了行动，另一支小队的战况就会受到影响，两边的行动会相互产生联动，进而影响整个战局的发展。游戏的联机不仅仅对应单一性质的联机，直联和热点式联机可以互相串联，不管是线下还是远程都能自由组队游戏，对战模式中支持最大8人同时对战。通过全新的战斗视点，玩家之间的距离感会得到很好的优化，玩起来会很舒服。本作将第一次采用真实的场景设定，有多达40种以上的飞机授权，并有伦敦、东京等现实中的场景，故事剧情也偏向现实化。

本作目前公布了最初的一些情报，并公开了很多实机游戏画面，至于更详细的情报和发售日期请期待今后的消息。

SOFT 美国专讯 首款对应Natal体感游戏发表 挥动两根手指完成全部精确操作

本刊讯 对应X360的Project Natal体感设备已定于今年年底的圣诞节期间上市，最近微软也终于公布了首款对应该系统的游戏《2-Finger Heroes》（二指英雄）的首批情报。

《二指英雄》由Arkedo公司开发，游戏如其名，玩家只需要动动两根手指即可完成游戏的全部操作。本作是款横版过关的动作游戏，游戏中的角色都是类似泥面人一样的可爱造型，两条腿就对应玩家的两根手指，实际游戏时，玩家只需要坐在沙发上，对着屏幕用两根手指做出各种动作，画面中的面人就会跟着做出移动、跳跃、踢腿等动作，比如把两根手指朝下，反复交替做出走路的动作，面人就会在画面中走路，手指往上缩，面人就会跳，弹指的话，面人就会挥起脚踢向敌人。不仅如此，把两根手指摆出奇特的手势还会有更多的丰富动作，如拉勾、弯曲、交叉摆动等，只要你能想到的，面人就会做出对应的有趣动作。更有意思的是，当你把两只手纂成拳头互相击打时，就会产生像“悟天克斯”一样的合体动作，两个面人组合成多种合体形态，变成哪种形态则由击拳时的力度和角度等因素决定，非常有意思。



《二指英雄》同时对应双人合作游戏，其中还包含有两人合力才能完成的体感操作。如果如厂商概念图所示，游戏的体感精确度真的能达到如此高度，那实在是太令人期待了。

SOFT 日本专讯 Wii版《赛尔达传说》新作新情报 突破系列传统增加大量全新要素

本刊讯 去年的TGS上青沼英二曾经表示Wii的《赛尔达传说》新作将于2010年底前推出，不过具体的内容并没有说明，近日随着开发阶段的深入，青沼终于透露出了一些有价值的实际情报。



据青沼的话说，本次新作将有别于以往的系列作品，去掉了一些传统的要素，改换为革新性的新内容。以前那种“迷宫、大地图、迷宫”的形式将不复存在，会改换成另一种模式。游戏的舞台不再是以前的海拉尔，主人公林克是一位“时之英雄”，游戏中会有穿越时空的设定，但与以前出现过的设定略有不同。林克不再是固定的左撇子，玩家可以自由选择左手或右手持剑，作为武器的剑可以获得各种各样的能力，并由此产生不同的攻击效果，并会有以前出现过的骑马战斗。去年E3上以概念图出现的那位“大师剑女孩”是林克的一位同伴，但她并不和林克一起行动，大部分时间都不在一起。游戏目前已经完成了建模和操作部分，接下来正在进行的是剧情、迷宫和人物角色的设计，其中有个角色是林克居住的村子旅店老板的儿子，非常崇拜林克。包括林克和几名同伴在内，都进行了建模的改进优化，其他角色暂时还没有做。

目前该作的开发度还处于比较低的阶段，青沼透露的消息非常有限，且不确定是否会有所变动，预计今年中的E3展会有最为详细的情报发表，到那时任天堂将以官方的形式正式发表这款广为瞩目的大作。

SOFT 欧洲专讯 PS3独占电影级大作《暴雨》DEMO情报确认 开发公司透露DLC相关内容，称之为重点要素

本刊讯 《暴雨》是PS3第一方欧美游戏阵容中颇为重头的一款，其目前公布出的画面和影像精细程度令人惊赞。就在该作DEMO得到确认的同时，开发商又迫不及待的透露了DLC的相关消息。

SCEE的Mike Kebby目前在其官方blog确认了《暴雨》的DEMO将于2月11提供下载，除了欧服外，暂时还未确定是否会在其他地区的服务器提供，关注此作的玩家要做好跨服的准备。而游戏的开发公司Quantic Dream又在媒体的访谈中透露了预定推出的DLC情报，该公司的David Cage很明确的表示《暴雨》的DLC将包含很重要的内容，将以断章的形式讲述游戏角色的前传故事。其中，Norman Jayden将讲述沉寂于内心深处的精神药物Triptocaine的成因；Madison Paige:会讲述调查某录制师所遭遇的各种危险，叙述这位录制师失眠症的原因；另外一个断章则以折纸杀人鬼为主人公，通过亲身经历讲述其杀人的原因，这个章节还是补充游戏剧情的重要部分。

游戏的第一个断章DLC“Heavy Rain Chronicles”将于游戏发售后同时推出，之后将陆陆续续推出其他章节。《暴雨》正式版将于2月16日率先在欧洲上市。美版和日版也将随后上市。

早在去年初，索尼就将《暴雨》列为新的“我们有”系列之一，相信本作会是今年PS3的话题作之一。


↑游戏画面和人物的面部表情纹理是《暴雨》最引以为傲的亮点，等游戏推出后我们再来鉴赏它的优秀之处吧。

HARD 日本专讯 KONAMI发表《合金装备 和平行者》限定套装 绿色迷彩尽显军旅戎马风范，狗牌勋章均俱全

本刊讯 PSP《合金装备 和平行者》已定于3月18日率先在日本发售，为了配合这款小岛领衔的大作上市，KONAMI准备了非常豪华的两套限定版献给玩家们，大有馋死人不偿命的架势。

两款限定版内均包含《合金装备 和平行者》UMD游戏碟一张，采用特制的封面包装盒，黄色底色，黑色文字。内含丛林迷彩涂装PSP3000主机一台，主机通体都涂有士兵迷彩服一样的花斑颜色，包括主机正面和背面，颜色之逼真即将将其放入草丛中都很难一眼将其认出来。另外还有一块屏幕擦拭布，同样也是迷彩颜色，质地与通常的擦眼镜布类似。除此之外，第一款限定版内还包含有棕色的PSP收纳包一个、主题黑色挂绳一条，包装盒则是黄色的普通包装。售价26980日元。另外一款特别限定版则是大尺寸的牛皮纸纸地纸盒包装，主机和擦屏布也是从林迷彩色，不过附带的收纳包改为了黑色真皮质地，手感一极棒，黑色挂绳也是真皮质地，相互配套，该版本还包含一个主题塑料支架、一个主题士兵狗牌，做工都非常精细，该特别限定版售价36980日元，两版本都将于3月18日与游戏同一天上市销售。



↑这是价格36980日元的特别限定版，比通常限定贵了1万日元，其实也就多了个塑料架子和一个狗牌。

近日，小岛又再次强调了本作的“正统性”，对本作的看重程度丝毫不亚于家用机的“真正正统”。

HOTTOP GAME NEWS 新闻直击

●SE宣布将在苹果iPhone/iPod touch推出复刻版的《最终幻想1》和《最终幻想2》，游戏将在FC版的基础上，针对iPhone/iPod touch的触摸功能进行改良式设计，指令菜单均为触屏操作，并针对硬件特性进行了画面和音乐方面的优化，而且在游戏通关之后还追加了新的隐藏迷宫“EXTRA”。游戏开放下载日期暂时未定，售价未定。

●家住英国赫特福德郡的21岁英国女孩Lisa Courtney，近日被认定为吉尼斯世界记录“拥有口袋妖怪相关周边最多的人”，这为狂热的女粉丝花费了13年时间，总共收集了1万2000种《口袋妖怪》相关周边产品，并全部放在家中，并将自己的房间命名为“口袋妖怪欧洲中心”。

●Gearbox的一名工作人员透露道，X360多人在线游戏《边境之地》预计将推出修正补丁版的DLC，其中将对游戏中的一些小BUG进行修复，并提高角色等级的上限，此外，该人还透露，为满足玩家的热情，厂商正在酝酿一款“有史以来规模最大的DLC”。

●《除暴战警2》的制作人James Cope近日爰接受媒体采访时透露了一些该作的新情报，本作中将玩家将包含多种攻击属性，如力度、敏捷性、枪支强度等，游戏中会出现直升机和坦克等载具武器。

●SEGA确认了经典DC动作游戏《索尼克大冒险DX》将以XBLA的身份登陆XboxLIVE，本作曾经推出过NGC版本，XBLA版就以NGC版为蓝本，并提升分辨率到720P，不过游戏画面比例依然为4：3。



←游戏以NGC版为蓝本，虽然画面没什么进步，但对比DC版还是要好的。

电软视点

巾帼不让须眉，十大女性游戏制作人

如果要问：你最喜爱的十大女性游戏角色都有谁，估计诸位马上都能连珠炮似的报出一大堆耳熟能详的名字来。但是，如果问的是最著名的十大女性游戏制作人呢？下面这些巾帼英雄，你知道几位？

●NO.1 Lucy Bradshaw

Lucy Bradshaw（露西·布莱肖）最早于2000就开始参与EA模拟人生系列的开发，由她领衔的Maxis team制作的模拟人生系列堪称PC上最为成功的游戏之一了，这个系列也吸引了大量女性玩家的参与。如今，Lucy正率领Maxis team将全部精力投入到了极具创意的游戏《孢子（Spore）》后续作品的制作中。她是一个极富激情和煽动力的演讲者，对游戏业界的推动起到了相当大的作用。

●NO.2 Kim Swift

Kim Swift（金·斯威夫特）在GDC08上凭借自己制作的游戏《入口（Portal）》拿到了年度游戏大奖。她刚大学毕业就被Valve录用来制作这款第一人称解迷游戏，本作也迅速成为当年最受欢迎的游戏之一。如今Kim已经跳槽到位于西雅图的游戏制作室Airtight Games，准备与朋友们一起将她们的创意付诸于游戏之中。

●NO.3 Jade Raymond

Jade Raymond（婕德·雷蒙德）大概是大家最为熟悉的一位女性游戏制作人了，这也再次证明了美女的优势。其最早参与开发的游戏是模拟人生ONLINE，成名作品则是360上的《刺客信条》。在2代中，她并没有直接作为游戏制作人负责，而是隐居到了幕后，一举升级成了BOSS级人物。

●NO.4 Corrinne Yu

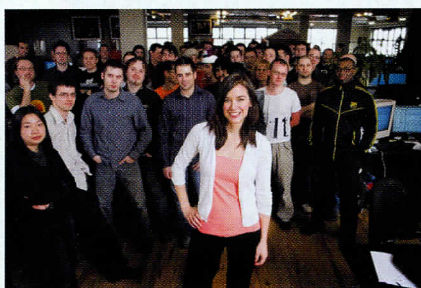
Corrinne Yu（可琳·于），现任微软的首席引擎架构师，Halo团队的领导，是微软游戏工作室成立以来首位且唯一的女性技术领导。她有近20年在各大公司的程式编写经历，是在游戏业界3D技术萌芽之际就已经在写游戏与游戏引擎的先驱者，曾以技术总监的身份在数家3D游戏公司任职。除了游戏业界之外还在许多科研领域做出过杰出贡献，可以说极为了不起，值得骄傲的是，她是华人，来自香港。

●NO.5 Megan Gaiser

Megan Gaiser（梅甘·盖瑟）是Her Interactive公司的总经理与CEO。由她领衔制作的游戏吸引了许多女性玩家的加入，其中最著名的作品就是《神探南茜（Nancy Drew）》系列了。

●NO.6 Kellee Santiago

Kellee Santiago（凯莉·圣地亚哥）曾经是加利福尼亚工学院云媒体计划的一员，后来与陈星汉合作创办了游戏公司That GameCompany。她们在PS3上开发的下载游戏《浮游（FLOW）》和《花（Flower）》都是极具创意的作品。



●NO.7 Amy Hennig

Amy Hennig（艾米·亨尼克）也是一位来头颇大的主儿，她就是顽皮狗工作室的创意总监，PS3上的超大作神秘海域系列就有她的一份功劳。Amy的主要工作就是构思游戏剧本、人物台词以及动画演出，神海2媲美电影版的表现绝对离不开她的才智。

●NO.8 Deborah Mars

Deborah Mars（黛博拉·玛尔斯）是索尼美国分部Santa Monica Studio工作室的项目经理，她们在PSN上制作了一款非常有意思的游戏《胖公主（Fat Princess）》。这个游戏的目的就是将公主喂得越胖越好，这样才不会被轻易绑票（笑）。

●NO.9 Cammie Dunaway

Cammie Dunaway（卡梅·唐娜薇）是任天堂北美地区的市场销售副总裁，可谓位高权重。作为任天堂公司最有影响力的决策者之一，她对DS和Wii的推广起了很大的作用，也正是因为她的努力，为任天堂吸引到了越来越多的女性消费者。Cammie总是一副和蔼可亲的形象，颇有亲和力。

●NO.10 Christa Phillips Charter

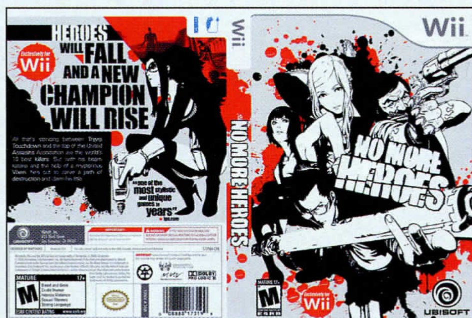
Christa Phillips Charter（克里斯蒂娜·菲利普·查特），更为360玩家所熟知的是她的另外一个称呼"Trixie360"。正是由于她的努力，才使得Xbox360的用户交流界面更具亲和感，而由她组织的"Fame nights"等论坛也成为了国外女性玩家们聚集的首选场所。 □文/北斗

电软视点

人们称之为——「沉思」

「如果要问我们今后还打算在Wii上出核心向游戏的话，恐怕我们会回答你不会了。可以看看Dead Space，反正我们看了之后都惊呆了。这对我们来说是很好的试纸，那可是有着巨大市场力的EA进行贩卖的，而且是在360和PS3确立成功的作品。谁都会觉得也会在Wii上成功吧？但是当我们看到NPD的数字时只能发出"Woh"的惊叹！」

又是一个来自第三方的报怨，不为其他，只为知名作品在Wii这个全世界普及数量最高的平台上总得到最低的回报。在人们的反复琢磨中，我们诚然也清楚Wii这个平台和其他两个平台的用户构成不同，简单来说，就是Light User（轻度玩家）比较多，人们购买Wii为的是尝试一种新的玩法，而没有对传统型游戏报多大期望，因为如果是想玩传统型游戏的话，那么没几个人会选择Wii，那还不如去玩X360和PS3。如果说一些迎合Wii这种特殊操作的游戏没卖好是因为没有名气的话，那么一些核心向的游戏卖不好那就没什么可说了，因为Wii这个平台并不适合推出太过核心向的游戏，就像前面说的，用户构成不同。有人说《马里奥》系列实质上是核心向游戏，确实如此，看似很轻度实则很重度，但也正因为是如此，系列一向的清新风格能使更多的人去接受它。而像《死亡空间》这类明显标榜着核心向的游戏就不是那么适合出现在Wii上了。



其实像篇头那种抱怨在Wii的例子很多，白金工作组的《疯狂世界》、MMV须田刚一的《末路英雄》、以及最近的《生化危机 暗黑编年史》，这些第三方游戏制作人无不怨声载道。其实放眼望去，这三个全是核心向游戏，特别是前两个，基本上是属于没有历史，没有时间积累的原创型作品，这样的游戏就更难取得成功，再加上游戏本身的风格并不是那么轻度型，所以卖不好也就不奇怪了，但假设它们出在PS3或X360上话，不敢说有多么喜人，销量数字上起码不会是这么难看。就像后者《末路英雄》在前不久已经公布要移植到PS3和X360上，相信也是一种无奈的选择了……

那么再看看《生化危机 暗黑编年史》，以一个BIO饭的角度来看，这个确实是有点儿冤了，先不说射击版的BIO是不是符合自己的取向，单说前作《生化危机 伞公司编年史》的销量来说，它毕竟是有着全球130万以上的成绩，但问题就出在这130万的主力市场是欧美，日本其实只有20余万套。那么再回过头来看本作先行的欧美版销量确实差着几倍不止，就算本月日版发售，也基本宣告本作销量没法再看了。那么原因是什么？是游戏本身的素质不好么？这一点对于玩过本作的人来说，论游戏本身的素质，它起码是超越了前作《伞公司编年史》了，但它并不比前作卖得好，那只能说明人们有些腻了，或者说本系列这种类型已经吸引不了玩家的眼球了。

那么就由这几款游戏说开去，本来



嘛，随着高清主机和电视的普及，两年前的普及程度自然无法与现在相比较。就像人们当初看惯了标清电影，突然有一次看了回高清电影，作为观众来说这是一件很容易接受的事情，那么在这之后，观众也很有可能再去看其他的高清电影，从而慢慢地形成一种只看高清电影的习惯，但事情如果反过来的话，恐怕就没那么容易接受了。而游戏也是这样，Wii的流行不得不说是存在于民用电视从标清走向高清的一个过渡时期，如果说两年前正处于这个时期的前端的话，那么两年后的现在已经基本走向了相对成熟的高清时代，所以Wii这种画质表现就暴露出了问题，当人们厌倦了体感后还是会回到传统游戏中来，或者干脆去寻找其他的新鲜娱乐方式，所谓"流行"一词大概也就是如此罢。嘛，这回又扯远了…… □文/桔梗

疾风流言帖 vol.49

虽说外国人不过中国的春节，但临近一二月交替时节各大厂商也都勒紧了裤腰带过日子，3月底是本财年的结算之日，二三月份的压轴大作无论如何都是不能出半点纰漏的，这关系到公司员工们的吃饭问题。到了这个节骨眼上，恐怕谁都不想闹出什么事情来，除了微软和索尼，他们的眼光不在这里，而在下财年的体感。 □责编/翅膀

60 可信度 GT5延期为了更完美 真实数据反馈进游戏

《GT赛车5》的延期消息着实让期待已久的玩家们大为叹气，这款旷日持久的作品如今再次跳票，很多人都在找寻说法，而这个答案似乎已经有了。

在最新一次的自动车沙龙上，GT5制作人山内一典公开了游戏一个最新型的系统，利用这项技术可以实现实体车与游戏产生互动的效果。玩家可以用移动存储设备把实体车的驾驶数据，通过PS3的USB接口导入游戏中，如此游戏中的对应车辆就会获得与实体车相同的数据参数，实现同步效果。这一系统是山内一典的最新创意，是为了将GT5更加完美而特意准备的，由此GT将近一步拉近与专业赛车的距离。虽然很多人猜测是为了避免与《战神3》等大作撞车而延期，但照山内的意思来说追求完美才是主因。

30 可信度 任天堂将在欧洲全力为CAPCOM推广MH3

任天堂似乎从来不会对第三方的事上心，但这个惯例也许会在《怪物猎人3》上被打破。近日法国网站LiveWii透露了任天堂将在欧洲大力推广《怪物猎人3》的消息。

该网站并没有说明是否是任天堂官方的消息，他们表示任天堂已经把《怪物猎人3》看作2010年Wii平台最重磅作品，将在欧洲各地全力推广，从二月起，任天堂将会邀请各国的各大媒体参加名为狩猎学会的宣传活动，地点在欧洲的各大城市，比如伦敦、巴黎、马德里、米兰、汉堡等，这将是前所未有的。而CAPCOM也对此做出了回应，他们非常高兴任天堂能如此看重《怪物猎人》系列，这对系列的发展非常有利。

目前，任天堂和CAPCOM还未对此事做出官方表态。

50 可信度 微软迪斯尼洽谈合作 LIVE即将引入ESPN

微软一直在不断完善XboxLIVE的相关功能，并努力与多家厂商展开合作项目，近日微软又在与迪斯尼洽谈合作，如果谈妥，LIVE上将可24小时观看精彩的体育节目。

迪斯尼旗下的ESPN是美国著名的体育及娱乐节目转播电视网，每天24小时不间断播出热门体育赛事，在全球拥有147个国家的广大用户群，是全美最著名的电视节目转播媒体。微软正在与迪斯尼商讨将ESPN导入LIVE的相关合作问题，目前两家还未对此事得出讨论结果，两家也拒绝对此事发表评论，由此可看，两家公司还没有达成一个双方都可以接受的方案，真正引入LIVE还需要一段时日。不过此事果真谈妥的话，微软的XboxLIVE就将拥有全美最大的网络电视转播功能，数以百万千万计的电视用户就将投入LIVE的怀抱，那将是一笔难以估算的收益。

60 可信度 现在已有70%-80%厂商正在开发Natal游戏，微软更加注重第三方

自从微软公布了Natal将于年底上市的消息后，这项划时代的体感项目就吸引了更多人的关注，据微软的说法，目前已经有超过七成以上的厂商已经就Natal开始开发工作了。

微软公司的娱乐部门负责人Robbie Bach近日在接受媒体采访时表示：在E3上就展示Natal技术确实是一个比较冒险的举动，因为那个时候这项技术还不是非常成熟，处在初始阶段。但是现在看来效果不错，已经有70%-80%的游戏厂商正在开发基于Natal的游戏，微软要做的就是为这些厂商们提供这样一个开发套件。Robbie Bach这样说道。

Robbie Bach还谈及了Natal与任天堂体感的区别，不仅仅是操作和硬体上的不同，开发及运营理念上，微软也与任天堂有着本质区别。微软做的是尽可能的给厂商们提供良好的开发平台和技术支持，让厂商们靠自己的游戏赚钱，Natal更多的是依靠第三方。而任天堂则不同，任天堂自己开发的软件实在太多，基本都依靠第一方，第三方能够得到的机会很少。此外关于下一代主机的问题，微软与索尼都有很好的前景，都有很长的路要走，而任天堂则不同。

20 可信度 PS3破解重大突破，硬件已完全破解 利用自制软件玩ISO游戏指日可待

这绝非以往那种不着边际的传闻，这是实实在在的，Geohot是iPhone破解领域首屈一指的达人，曾成功破解了多款iPhone游戏。Geohot在他的博客中宣布，他利用手头一台别人送给他的PS3，用简单的硬件改动的方法，成功取得了PS3系统全部内存的读写权限和处理器的高级控制权，这就意味着，他已经破解了PS3，PS3的硬件已经被他完全破解，剩下的工作只是利用这些权限和编写自制软件的问题，不过Geohot也承认，PS3的确是一台安全系数很高的硬件，以至于三年多都保持不破金身，但如今他做到了。Geohot还表示，他的破解方法即使是索尼也很难用补丁升级的方法完全补救，但可以增加破解的难度，因此目前他暂时还不会公开他破解PS3的具体方法和细节，以及他用来破解的漏洞是什么。接下来他还要继续研究自制软件等软件方面的课题，还有很多工作等着他去做。

以Geohot过去的破解相关的成绩来说，他公布的PS3破解消息具有非常高的可信度，PS3真的要破了。





我们真的为改善PS3版做出了努力 但对此只能说抱歉，这是不现实的

SEGA官员对《猎天使魔女》PS3美版未能如愿改善质量向玩家致歉："我们先前曾想在美版中改善PS3版《猎天使魔女》的质量，但很可惜，我们未能改变读盘时间和图像上的一些问题，就算用补丁来修正也是不现实的，对此我们只能说声对不起了。"

——看来这事是难以解决，或者说迫于成本问题他们不愿解决？不管怎样，神谷英树这索黑的头衔是戴定了。



《战神3》并非系列的最后一部作品 我们会慎重考虑今后的开发方向

索尼的桑塔莫妮卡工作室的开发总监约翰·海特近日向媒体表示："《战神3》将是从05年开始的战神三部曲的终结之作，但并不意味着该系列就此终结，这个系列会继续下去，我们会慎重考虑今后的开发方向，我们不想毁了这个系列。"

——三部曲结束了还会有新的三部曲，克里托斯把宙斯宰了还会去宰别的什么神灵鬼怪，只要战神的人气不灭，这个系列就不会有终结的一天。



日本业界的和日本制作人非常有前途 Project Natal会激发他们的独创性

微软的Aaron Greenberg最近在谈及X360的体感设备时表示："日本是引领业界革新的开发人员们的故乡，他们总是能想出最具独创性的点子。虽然日本市场在缩小，世界市场在成长，但Project Natal这样的工具，会把他们的这种独创性最有效的激发出来。"

——在去年的TGS上，微软就曾邀请小岛、稻船和名越到自己的讲台上大谈Natal的脱口秀，并称这项体感技术的应用可以逆转X360在日本的局面。微软相当看重Natal在日本的推广，日本制作人的丰富开发经验和优秀创意，正是微软最需要的东西，现在就看微软能吸引多少日本厂商来开发了。



因为是掌机平台所以无法命名为5代 但《和平行者》真的是MGS第五作

小岛秀夫近日在回答媒体关于《和平行者》名字问题时表示："因为《和平行者》是在PSP上，所以我不能正式地把它记入正统中。但《和平行者》这款游戏不管从设计，故事，还是人力物力，你都可以说它是一个大制作。《和平行者》本应该是MGS系列第五款作品，故事非"花絮"或"衍生"性质，不像Ops或Acid。我被深深地卷入到了《和平行者》的开发中，它就是Metal Gear下一款作品。"

——和《战神》一样，PSP版也不是"正统"，但素质和是否有代数没关系，它依然是系列中优秀的一员。

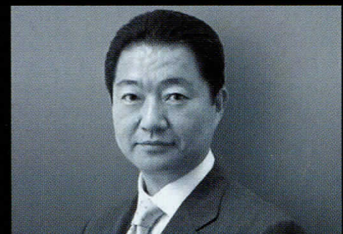
电软视点

FF13模式即将作古，和田洋一的无奈

《最终幻想13》取得了首周150万的销售成绩，SQUARE・ENIX社长和田洋一近日接受了EDGE的采访，谈及了FF系列今后发展的一些设想，以及日本厂商对比欧美厂商应该去学的一些东西。以他的话来说："FF13这种投资巨大、耗时超长的项目今后可能很难再有了，在自己玩过《神秘海域2》和《现代战争2》后，觉得日本厂商应该尽可能的接触欧美游戏，FF系列今后也许会交给欧美来开发，那样对开阔海外市场更有帮助。对海外游戏有偏见的其实不是日本玩家，而是日本的零售商们。"

FF13给SE带来了什么

FF13可以说是SE历史上规模最庞大的游戏项目了，旷日持久的制作周期，无比膨胀的开发预算，耗费的人力物力都让SE公司上下筋疲力竭，但凡有什么项目有冲突都要悠闲为其让路，还要时刻为成本和发售后的风险提心吊胆。与其说这是在开发一款大型游戏，到不如说这是一场赌上身家性命的赌博更贴切一些。经历了这段长达五年的精神折磨，在如今越发追求效率的时代，SE是否还有能力再花同样的时间与精力去做如此规模的项目？真如和田所说的一样，FF13的这种模式，也许今后不会再有了。



FF13的开发模式，是从上世纪八九十年代继承下来的传统RPG开发程式，大手笔、大制作、统筹规划、大牌制作人、大牌音乐家、最高水准的画面、最高水准的CG，全部都是需要巨大投资与时间去细心完成的东西。在过去，花去两年时间去做一款大型RPG对于SE这种实力的厂商并不算什么难事，但进入本世代后，随着高清机游戏开发成本的急剧飙升，尤其是日本开发技术的落后与硬件性能的提升之间拉开差距，SE在日本本家的开发团队开发大型RPG的难度比以前困难了太多。这种效率的开发与欧美厂商对比明显力不从心。而且在日本200万的销量远远无法满足庞大的开支带来的资金缺口，要想继续发展，要想生存，就必须让作品迎合世界市场，而日式的传统风格，甚至日式的人设，都与欧美玩家的喜好不搭调，要让FF成为真正世界化的大众品牌，它就必须放弃一些原有的日系风格，融入欧美游戏的经典元素，和田心里对FF今后的思路想必就是如此。可以看看FF13中抛弃了多少系列传统的东西，而改用更加直线化流程化的要素，从这部作品中就已经有这样的趋势了。

是谁轻视了海外游戏

常识意义上来说，都是玩家来选择自己喜欢的游戏，多数人选择的就是主流，少数人选择的就是非主流，没人理会的就是不入流。当多数人对一类游戏抱有偏见，投以轻视甚至鄙夷的目光时，那这类游戏在这个圈子里必定不会有什么作为，欧美游戏在日本市场所遭遇的境地就是上述的情况，绝大多数的日本玩家，注意是"绝大多数"，他们从骨子里很排斥欧美游戏，就像日本人排斥欧美文化一样，这就造成了在全球大卖的游戏引进日本后却卖不动的情况，这让日本有实力的厂商们十分苦恼，商人首先追求的是利益最大化，像和田这样的SE老总肯定不会轻视远超日本规模的海外市场，努力引进，代理海外游戏，尽可能的让日本玩家来买这些海外大作，在潜移默化中增强日本人对欧美游戏的兴趣，这对公司的利润增长是十分有帮助的。



←再过十年，不知我们是否还能玩到《最终幻想》的新作，至少以FF13的模式是不可能了

至于零售商，他们摆在店头的游戏是最直接面对玩家的，零售商进货的取向一方面来自于玩家们的需求，而另一方面零售商的取向也反过来影响着玩家的选择，零售商在厂商与玩家之间的这个中心环节的作用举足轻重，厂商再努力引进，零售商以没销路为由不进货，或进货了也把游戏摆放在不起眼的位置，海外大作在零售商这一环节就成了不入流的东西，你还能指望玩家们去争相抢购吗？要想在日本推广海外作品，除了给玩家们宣传外，厂商们还要多在零售商身上下下工夫。 □文/翅膀

电软视点

不灭的樱大战！时隔5年，巴黎花组再开年末公演！

提起《樱大战》系列，想必大家都不会陌生吧。那个当年在土星时期曾经辉煌一时的神作级游戏，如今已是暗淡无光了。《樱大战》除了游戏之外，还有另一大特色，那就是同名的舞台剧。从最初的帝都花组，到后来的巴黎花组以及纽约星组，随着游戏剧本的增加，舞台剧的组织规模也日渐扩大。

不过由于《樱大战》系列的没落，舞台剧的演出次数也是逐年锐减。据巴黎花组的最后一次岁末公演，已经是时隔5年之久了。就在2009年年底，《樱大战巴黎花组公演2009~燃烧的自由之翼~》于青山剧场正式开幕，合计上演次数为3场。

自从2004年巴黎花组的公演《樱大战 2004巴黎的圣诞节》之后，巴黎花组只在2007年的《樱大战 武道馆演出祭 帝都・巴黎・纽约》中与其他两个剧团一起登场外，便再也没有举办过单独的演出了。之后便有人传言，《樱大战》的舞台剧已经彻底完蛋，2008年夏季上演的《樱大战・纽约歌舞秀歌唱吧，大纽约》将会是《樱大战》系列舞台剧的最终回。



这次的公演与以往相同，都是以歌舞表演的形式构成的。在开篇不久，便以经典的主题曲《御旗のもとに》获得了在场FANS的热烈掌声。紧接着由巴黎花组的第一女主角艾丽卡登台继续表演。

这次的演出整场贯穿了巴黎花组全员演唱的《巴里よ、目覚めよ》、《花の巴里》，艾丽卡独唱的《祈り》，格丽希奴和罗贝里亚演唱的《モンパルナスの夜》，克库莉可和北大路花火演唱的《ぼくの巴里、あたしの巴里》等游戏中经典的歌曲。另外，为了给巴黎花组的公演助阵，纽约星组的麦凯尔，大河新次郎，九条昴等三人也出现在了舞台之上。而更令在场FANS震惊的是，帝都花组的大神一郎居然也神奇的现身，为这个舞台再添华丽。

在第一幕的最后，日高带着向FANS们的问候，公布了最新曲子《恋はスピード》，紧接着由在场的FANS中选出数人，头系毛巾，来一起演唱。欢声笑语中，现场的气氛也在此时得到了进一步升华。



到了第二幕时，参加这次演出的各个团员们也都依次献上了新曲。格丽希奴的《恋の歌》、克库莉可的《魔法のように》、罗贝里亚的《マイポーイ》、北大路花火的《はじめてのことなのに》、艾丽卡的《一緒にいたい》，基本上从歌曲的名称上就能判断出来，这次巴黎花组新曲的主题为"恋爱"以及"约会"，在性格不同的各个角色们的演出下，同样的一个主题也产生出了各种不同变化。其中，克库莉可在演唱完毕后还拿出了一个小花形状的道具。而这个道具则成为了公演贩卖道具中的抢手商品。

在公演的最终幕时，舞台上缓缓落下了银幕，银幕中出现的两个身影再次调动起了在场FANS的气氛。画面中真宫寺樱与神崎堇共同发表了2010年春季帝都花组公演的消息，虽然只是短暂的一段视频，虽然并没有公布什么实质性的内容，但作为樱大战系列的FANS，相信每个人都会为之兴奋，今年的春天，又有了新的希望。

随着在场全员一起演唱的《御旗のもとに》的终结，整场演出也就此落幕。为了照顾没有时间前来参加现场公演的FANS，此次的《樱大战巴黎花组公演2009~燃烧的自由之翼~》将会以DVD的形式发售。预定合计为2枚DVD，其中除了包括公演的全部内容之外，还附赠特殊的影像特典。

在开篇时已经说过，《樱大战》系列随着SEGA主机的消亡，也逐渐没落了。但它曾经给我们留下的美好回忆并没有消失，《樱大战》的舞台剧，从表演上来说可能算不上很好，但更多的是通过这种形式来让我们从新找回那段美好回忆的时光。 □文/零羽

电软视点

任天堂的"网游之国"市场开拓史



提到家用机或是掌机方面的东方游戏市场，给人的印象基本上就是以日本为主，然后再加上我国的台湾和香港、韩国以及这些年来的东南亚等地方。其中，韩国市场方面虽然我们一直都知道它的存在，但很少会关注，究其原因，主要还是因为韩国的游戏市场主要还是以网游和电子竞技这些PC平台的游戏为主。

网游在韩国有着极高的人气，其国内游戏公司的作品也基本都是以网游为主，我国网游市场的绝大部分早期作品都是"made in 韩国"，在韩国，"网游"和"游戏"这俩词基本上就是划等号的。另外，提到电子竞技，韩国玩家的水平也是相当的高，特别是星际……正是因为上述种种的原因，导致了家用机类型的作品要想在韩国这样一个"网游之国"打开市场并不是那么容易的事情。那么，面对这块难啃的骨头，任天堂又是如何应对的呢?

战略一：扩大游戏人口

任天堂于2006年在韩国设立了分部，并且先后于2007年和2008年在韩国正式发售了行货版的NDS和Wii。任天堂在进入韩国市场前做调研的时候就了解到了其是以网络游戏为主，并且也对开拓市场的困难性有了相当的认识和准备，经过这几年的努力，终于使得业绩开始顺利增长了起来。

任天堂韩国分部的甲田社长表示："任天堂的战略就是扩大游戏人口，意思就是无论年龄性别，拓展更多的人群来体会游戏的乐趣。一方面就是为所有人提供简单娱乐的商品，这种经营哲学在韩国也不会改变。"说起来，其实这个"扩大游戏人口"的基本战略正是任天堂在Wii和DS时代表现最明显的特点之一，这也是它的这两大主机都能在全世界范围内大受欢迎的一大保障——至于这种策略造成的传统/核心玩家的流失问题，这里暂不作讨论。

虽然如此，在韩国这个以网络游戏为主力的国家并没有让销售游戏主机获得一个好的开头。"在任天堂2007年进入韩国以前，任天堂在韩国的知名度非常小，仅仅是一部分很喜欢游戏的人才知道。所以不清楚以怎样的形式去增加人气，确实是不小的挑战。在韩国，网络游戏占据了极大的市场，一般说游戏毫无疑问就是指网络游戏。但即便是这种事实面前，我们也并不认为任天堂的游戏会不适合韩国人"。

毫无疑问，改变现有市场、直接去与网游竞争绝对是极不明智的做法，所以任天堂很聪明的选择了避开这方面的竞争，而是利用自己游戏老少咸宜的特色来进行普及化。毕竟，即便是在韩国，网游玩家以外仍然有很大的市场，尽力开拓这个市场才是任天堂的目的。所以也就有了它的基本策略："我们的目标，并非是去和网络游戏竞争什么。是为用户提供在网络游戏中无法获得的经验，至今也是以这样的理念来开拓市场"。

战略二：传说中的寓教于乐

单就游戏本身而言，老任自己的作品和角色无疑都有着非常大的人气和吸引力，但在韩国这个特殊市场却不能生搬老一套的方式："任天堂很幸运的拥有马里奥、口袋妖怪、赛尔达等拥有广泛爱好群体的品牌，但如果不能让消费者知道我们游戏的独特，都就谈不上什么扩大游戏人口。换句话说，我们不能太依赖于这些既有的强力品牌。我们感到已经要让韩国人理解只有在我们的游戏中才可以得到的经验和领略到得魅力。"

在甲田社长看来，韩国把教育放在很重要的位置，游戏作为妨碍孩子学习的事物经常被予以否定，这是他们必须打破的障碍。话说，原来韩国的同学们跟咱们也是同病相怜啊。针对于此，任天堂从有着"神一样的软件"称号（小编注：我给起的）的"脑白金"系列开始进行广告，这是已经在世界范围取得游戏人口扩大实际效果的游戏。也是第一个促进各世代间交流的工具，对于以前完全不关心游戏的人也有实际的价值，最后获得了韩国市场的认可。正是通过这样的战略，NDS在韩国发卖11个月后达成了100万销量。

此外，甲田社长还表示："我们的开发人员准备继续开发更多的韩国语软件来支持。我想通过我们提供给韩国消费者这些独特的魅力的游戏，帮助韩国的游戏业界采用新的方式继续成长和发展。"

有时候想想，神游在国内所面临的困难，或许比网游之国还要严重……

□文/北斗

电软视点

现实生活中的DQ，欢乐的鲁伊达酒场！

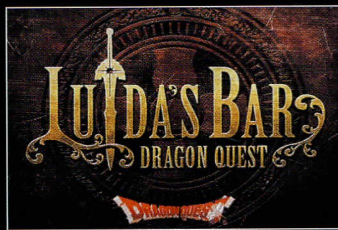
说起DQ系列中的鲁伊达酒场（ルイーダの酒場），想必大家都不会陌生的吧。如今在现实生活中，DQ饭们也能前往欢乐的鲁伊达酒场去HAPPY了。近日，SQUARE-ENIX公开了将会在东京的六本木开设一家以《DQ》系列中超人气的鲁伊达酒场同名的酒吧，该酒吧的英文名称为"LUIDA′S BAR"。正式开张日期为1月28日，具体的营业时间为周一至周五的14点~23点，周六、日为12点~23点。

现实世界中的鲁伊达酒店内充满了《DQ》系列相关的各种装饰，就连菜单也经过了特别的设计。在菜单上能看到的，都是游戏中的怪兽名字以及各种道具的名字。这间酒吧的面积并不算大，最大同时容纳的人数只有25名，而超出上限数量的话，后面的人就要拿着整理券站在外边排队了。



刚才谈到了鲁伊达酒场的菜单，这份特殊的菜单上面出现的都是《DQ》系列游戏中的经典怪物和道具，像"ギガンテスの棍棒"、"おばけキノコの甘い息风パスタ"、"ドラゴンテールのスープ"、"キメラの翼のグリル"等等，有些食物还能才出大概是什么东西，但是有些则根本无法想象，恐怕只有亲临现场后，才能知道了吧。另外，菜单中还出现了"フィッシュベル名物 海鲜かた焼きそば"、"ハッサン&ライアンのにぎりめし ホイミンとともに"、"ネネのお便当プレート"等经典的道具。不知道，当DQ饭坐在鲁伊达酒场内，吃着"キメラの翼"或是"女神の果实"的时候，会有何种感觉呢。

根据鲁伊达酒场的规定，凡是在这里消费购买任何一种食物，都会得到一样特殊的赠品、经典的"小徽章"一枚。与游戏相同，使用获得的小徽章可以换取普通菜单上无非购买到的特殊食物，当小徽章积攒到一定程度后，甚至还能享受到一些特殊的服务！说到这里，不禁让人联想到的就是"PAFUPAFU"了……



说完了食物还是要再说说食物。鲁伊达酒场预定在开业当天开始提供一种特别食品——肉包子。当然了，这里的肉包子可比普通的要特殊的多。因为它是以史莱姆为造型制作出来的。圆圆滚滚的史莱姆变成了肉包子，估计看到它的人可能不会舍得吃吧。还有，要是将三个肉包子史莱姆落在一起，便是肉包子史莱姆塔（笑喷了~）。像这种以食物为乐趣的"玩法"，在鲁伊达酒场中还有很多，这里就不再一一列举了。

鲁伊达酒场的设计方案是由NEWTON社提出的企划案，然后与SQUARE-ENIX一同运营的。而之所以选择在东京的六本木这个地点开张，是因为这个区域周边的DQ饭数量非常多，据统计，在六本木附近购买《DQ》游戏的数量，超过了400万份。而且，大部的购买者，年龄都应该在30岁~40岁之间，都是能够比较频繁的出入酒吧之类场所的人群。

根据SQUARE-ENIX表示，这家鲁伊达酒场是以《DQ》系列的最新作《DQ9 星空的守人》中的世界观为基础进行设定的，当酒场开业之后，随着来访者的增加，还会有LV提升的概念！所以上文中所说的只能容纳25人，也是指LV1的鲁伊达酒店的人数上限，而LV2、LV3时究竟能容纳多少人，还是一个未解之谜。



既然是以游戏为主题的特殊酒吧，那么来到这里后，自然少不了要玩游戏。在鲁伊达酒场中，设置有完善的Wi-Fi设备，凡是带着自己的NDS前来的玩家既能够在这里与朋友面联，也能利用店内提供的Wi-Fi设备与远在他乡的玩家进行联机游戏。另外，店内还会提供免费的相关下载内容以及定期的举办相关的活动。总之，可以想象得到，不久之后，这里就将成为DQ饭们欢聚的一个场所。

□文/零羽

电软视点

如果我睡了，大家就死了。

这两天看了本关于“日本国内网游现状调查”的书，书是去年入的，只是一直找不到一个相对合适的契机去看，而当看到最近几期的回函中关于桔梗自己负责的“大话电玩”一栏时不禁停了停，上几期有一项问题是关于“你所经历的最长时间的游戏”的，我发现不少同学都说了网游。当然，这里的网游和一些国内滥大街的不可同日而语，基本全是TV类MMO（大型多人在线的游戏），这让我有点被震，因为如果说广义上的网游的话，那玩的人算是很多了，但TV平台上的网游在印象中特别是国内，玩它的人或者说有条件玩它的人可并不算多，因为在多数人的意识中，TV和网游基本还是分开的。

而书中关于网游上瘾的报道也确实不少，这里桔梗绝无任何褒贬之意，因为考虑到这类敏感话题还是不碰为妙，但是老实说桔梗自己在这几年也毕竟经历了几个为数不多的MMO，当然也全是TV类的。记得早年玩《梦幻之星在线（PSO）》时也是相当沉迷，甚至也交到了几个常年有联系的日本朋友，而对于游戏本身来说，各中曲折也只有自己亲自玩到后才有体会。

诚然，MMO这类确实是杀时间，无论是和朋友一起还是和陌生人野组一起做任务，这个时间会因任务类型和难度等级分开来算，有可能短则几分钟，长则一下午或是一整天，这还没算自己一人时的游戏时间，这里的一人时所做的事情无非就是刷道具刷装备，细心的玩家还会在刷某个掉率低的道具时，一边刷一边手写周回记录（好吧，我承认我干过这事）。所以一个网游粗略来说，游戏时间达到不了四位数的话也只能算是轻度了。就连像PSP上的《MHP》系列这种已经淡化了很多在线要素的联机游戏来说，2000小时以上的玩家也是比比皆是。

而当今日本网游市场最火的也就是《怪物猎人 边境（MHF）》了，CAPCOM几年前虽是刚入道MMO不久，但制作和运营的手法确实是很有一套，桔梗身边也有不少人在玩。虽然对我来说他们口中的术语全是天书，因为我不玩MH，但那种相同的感受是完全能体会得到的。

在该书里，记者对日本国内25名网游上瘾者的实际情况进行了详细的采访。由于沉迷于网游，有一位年青女子如是说：“失去了朋友、爱美之心，以及出门的愿望”。还有就是“1天12个小时交替玩网游。在某一公寓里生活的两名高中兄弟”、“由于过度玩网游晕倒被送进医院，让医生目瞪口呆的女高中生”等，有很多令人难以想象的悲惨现状。但是他们之中的大部分人并不是因为热爱网游而不知不觉间玩过了，而是出于义务和强迫感而不得不持续玩网游。

例如，一时风靡玩家的《最终幻想XI》的原则就是以6人1组的形式行动的。只要缺少一个人，整个组可以说是几乎要全军覆没，所以说：“如果我睡了，大家就死了”，因此很难中断。再如，无论是挣经验值也好，买武器也好，大部分网游的结构都是玩儿的时间越长，你的利益就会更多，因此“如果想比其他人强，只能打时间战”。毫无疑问，网游对正常生活的影响是相当大的，还有过渡玩网游导致上班经常迟到，因此被公司炒鱿鱼的情况。网游是只要玩上瘾了，就很难摆脱。网游上瘾者们说的一句话让人印象尤深，那就是“如果将来我成家了，绝对不会让自己的孩子玩儿。”



其实像这类新闻看得多了也就麻木了，也大可不必去看作者是青还是黑，桔梗无意去扩展，因为对于人们玩网游这件事，它无非还是个“度”的问题。对于一个有“专业素养的刷子”来说，如果让他刷，他可以除了呼吸就是刷；如果让他停，他则可以不加思索的随时放下，因为它说到底毕竟只是个游戏，又不是做功课，用不着上纲上线的那样正式，能不能分得清轻重缓急是界定一个刷子修为深浅的根本所在，而其他事情其实也是一样的，归根结底，世界大同，不是么？ □文/桔梗

电软视点

甚有喜感，怪物猎人出在了X360上

有多少在抱怨Wii《怪物猎人3》的画面不行，有多少人在期待高清机上的首款《怪物猎人》，又有多少人买好了PS3在诚心期待着，但出乎所有人的意料。这第一款高清平台的MH居然出到了X360上，CAPCOM真是开了一个不是玩笑的玩笑。1月26日，CAPCOM联合微软公布《怪物猎人 边境在线》独占移植X360，预定今夏开服。

试水之作？

无论结合哪个角度的因素来想，MH都不应该会出在X360上，MH是日式游戏，人物造型、武器装备、刀剑系的战斗操作、相对和谐的狩猎场面，还有团队合作的主题，都是纯纯粹粹的日式风格，日本人会喜欢，放到欧美就会倒人胃口，日本可以卖到上百万几百万，美国能卖十万就得烧高香。再看X360呢？尽人皆知X360在如今的日本是个什么状况，纵使全世界火到飞起，岛国依然是乏人问津，沉寂到几乎快被人忘记的程度，是谁都不会想到CAPCOM会在这个时候往X360投下这么一颗炸弹，CAPCOM怎么想的？即使是PC移植作花不了多少成本，以X360在日本的状况，出在PS3上怎么也会比X360好上不止两、三倍吧？它出在X360上有什么意义呢？



↑猎人们齐聚在XboxLIVE上的场面，不知有多少人可曾想过？

其实单从平台上来看，MHF出在X360上到是顺理成章的，MHF是PC网游，PC是Windows系统，同样也是微软的，X360本来就和PC具有极高的互换性，基于PC平台开发的MHF移植到X360就是易如反掌的事情。如此低成本的买卖到是十分适合试验性的作品。高清用户中的MH玩家数量到底有多少？MH登陆高清效果会怎样？市场前景比当初的PS2和掌机有哪些不同？CAPCOM都需要一款游戏来试下这盆水，搭建在XboxLIVE上的MHF，的确是个上好的选择。

这没什么希奇的，Wii的《怪物猎人3》之前不也先出了一个PS2移植的《怪物猎人G》吗，那个更是超级冷饭，试水的用意更明显，这次的X360版MHF，恐怕也是同样的作用，如果效果不错，就考虑出新作了，不行的话，就换平台了，也损失不了什么。

将MH推向世界？

CAPCOM是个精明的厂商，它的眼光向来都是在全世界，公司所拥有的现存一流品牌全部都是日本、欧美全球通吃型的风格，每每都能卖出全球数百万的销量，CAPCOM也因此成为日本效益最好的第三方厂商。但唯一一个例外，就是MH系列，从04年至今，这个系列已经走了接近6年的历程，但在日本越发辉煌成名的背景下，却从未真正打开过欧美市场。欧美媒体对该系列的评价普遍较低，玩家也不买帐，日美两地的极端差异让CAPCOM很郁闷。按理说MH是动作游戏，也是打打杀杀类型的，不是什么纯日本向的题材，不成功的原因，除了前面提到的日式风格外，市场运作方面应该也是一个问题所在。在欧美PSP并不像日本那么流行，甚至可以说是低迷，CAPCOM前几次在欧美推的也都是PSP的P系列，平台、知名度、风格都不对路，老美当然不喜欢。这次的X360版，也许就是个很好的突破口。



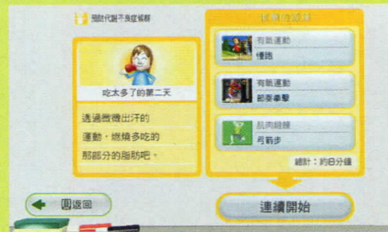
↑PC版最新的7.0内容都将包含在内，这些新怪物相信好多人都没见过。

X360是美国主机，美国人虽不像日本人那么封闭，但心眼里还是会向着美国人自己的东西的，殊不看X360和PS3在美国的状况，双平台游戏没有一个不是X360版力压PS3版的，甚至能超过几倍之多，硬件更是前者是后者的两倍装机量，如果放眼欧美推广的话，X360自然比PS3合适得多。其实对于CAPCOM来说，MH在日本已经足够成功了，或者说已经接近饱和了，即使出在PS3上，用户群也不会再多多少，放到X360上，反倒能开扩很多未知的用户群和潜在的用户群，三大家用机都来个MH，这才符合C社全平台发展的“英明路线”。不然，像现在这种单平台，单一市场的状况，无论如何也是成为不了世界一流品牌的。 □文/翅膀

《Wii塑身 加强版》等作中文化确认

汉化专递 EXPRESS CHINESE

任天堂台湾子公司近日宣布，将于1月30日在台湾地区推出《Wii塑身 加强版（Wii Fit Plus）》的繁体中文版。本作是全球销量2200万份的《Wii塑身》的强化版，在原有基础上增加了更多内容，提供针对特定塑身目标的锻炼课程，并将文字及语音等内容完全中文化。而且除了这些针对性很强对健身有指导意义的课程外，前作的记录也可继续延用。游戏的单售软件版售价为700新台币（约合人民币150元），内含游戏与Wii平衡器的组合套装版售价为3500新台币（约合人民币750元）。此外台湾任天堂也确认去年年底推出的Wii动作游戏《新超级玛里奥兄弟》也将在台推出繁体中文版，发售日期稍后公布。 □文/北斗



←指望通过玩游戏减肥还是不靠谱的，多出门运动吧！

《战神3》中文版同步发售

GT5真是不经夸，上期刚介绍了该作及其中文版将于今年3月份发售的消息，随后没几天就又传来了游戏第N+1次跳票的消息，发售日第N+1次的又变成了“未定”。哎，不管它了，没用的东西。

好在东方不亮西方亮，GT5虽然浮云了，《战神3》确定了将于3月25日在日本地区推出。台湾索尼也预定将于3月同步在台推出本作的繁体中文版。本刊这期的无双报道中也为大家带来了关于本作的长达4页的详细报道。说起来，在战神系列中，本作可是第一款由索尼官方发售的中文版作品，之前的1代和2代，虽然也有我国的民间汉化组织制作过汉化版，不过都不甚完美。



台湾微软汉化团队专访

本栏目曾经连载过台湾索尼中文化团队的长篇专访，作为索尼的竞争对手，同样也在中文化游戏中有不错表现的台湾微软也有着自己的中文化团队。自2002年Xbox正式在台推出至今，期间台湾微软代理引进了许许多多Xbox与360的游戏并积极的进行游戏的中文化，就汉化游戏的数量上来讲，是要远超过索尼的PS系平台的。这次我们将开始为大家连载台湾微软的游戏中文化专访。

——产品研发部是何时成立的?

张 这个部门前身主要是负责微软消费型态的软件开发，像是《Microsoft Works》和《Picture It!》等。大约是从1997年开始负责游戏的项目，首款中文化的游戏是很多老玩家所熟悉的PC即时战略游戏《帝国世纪》。

——目前部门总共有多少成员？分为几个小组?

张 一般编制大约是15人，案子多的时候会增加到19～20人。

——主要负责的业务包括哪些?

张 产品研发部负责的业务很多，除了包括玩家比较熟悉的游戏之外，还包括Xbox 360系统软件的研发测试。而且不只是单纯的中文化与测试，我们也会针对繁体中文地区的需求进行新功能的开发。举例来说，目前Xbox 360系统软件只提供注音输入法，对于不使用注音符号（编者注：注音符号是台湾地区的一种专门的汉字输入法）的香港玩家来说，等于是没有办法在Xbox 360上使用中文输入功能。因此我们目前正在着手进行Xbox 360 其它中文输入法的研发，希望能尽快让香港玩家也能使用中文输入功能。除了软件产品之外，产品研发部也负责键盘与鼠标等硬件产品的测试工作。

——曾经手完成的中文化游戏有哪些?

张 我个人第1款经手的中文化游戏是PC上的《神话世纪》，当时整个部门只有3个人，因此工作相当忙碌，之后又陆续经手了很多的游戏。

——如何挑选中文化游戏?

张 原则上我们是希望微软自家研发与发行的Xbox 360游戏能全面中文化，目前为止大致上都能达成这个目标，只有少部分游戏例外，像是《质量效应（Mass Effect）》因为原厂的坚持所以最后并没有中文化。至于协力厂商开发再交由微软发行的游戏，我们的专责部门会与协力厂商接洽，根据厂商的意愿、销售量和本部门的人力状况来决定，也是尽量朝中文化的目标努力，不过这部分的变量较多，较难掌握。 （未完待续）



国内著名的3DM汉化组宣布解散

这段时间，掌机上没有发布任何作品的汉化版，但是同样也是在国内的民间汉化界却有一则不小的新闻：那就是国内玩家相当熟悉的3DM游戏汉化小组宣布正式解散。汉化组负责人“不死鸟”在论坛发出公告称，由于游戏汉化业内的恶性竞争，她本人的心态已经无法保证团队高效运行，因此决定解散3DM小组。在3DM解散后，其成员将分化为多个新生的小组，分别面向各个类别游戏的汉化工作。

以下为“不死鸟”公告全文：“经过长时间的考虑，我决定不再进行具体的游戏汉化工作，而目前又没有合适的人去接手我的工作，所以3DM工作室于今天正式解散。以后游戏界将不会出现3DM工作室汉化的作品。解散的原因主要是因为目前不管是3DM对别的组（比如说圣3），还是别的组对3DM（比如说NBA2k10和使命召唤6）的竞争已经趋于恶性化，在这种竞争中我无法调整好自己的心态，以至于工作节奏出现混乱和急噪，性格也出现改变。我相信玩家更需要的是一个高效率，高质量的工作团队，而不是我带的这种急功近利的混乱团队。说心里话，确实也挺感慨的，毕竟这么多年了。解散后，我将组织一些技术爱好者，在单机游戏的技术领域中，进行一些研究工作，协助新生汉化组更好的开展工作，希望这次能给中国汉化界带来更良好的发展空间。”

两款PSP官方中文版春节前夕登场

台湾索尼（SCET）宣布，PSP节奏战略游戏《战鼓啪打碰2 碰碰齐同乐》与PSP迷宫经营模拟游戏《勇者实在太嚣张 or2》，于1月22日春节前夕在台推出繁体中文版。前者价格为1400新台币（约合人民币300元），后者价格为1190新台币（约合人民币255元）。

《战鼓啪打碰 2 碰碰齐同乐》是款非常有趣的PSP游戏，日文版早就已经发售了，估计国内的许多粉丝们早已将所有兵种都升到了满级。不过这次中文版的发售也是颇有吸引力的，特别是这样的作品属于老少咸宜，而且非常耐玩，即便是自己重新玩过，或者是给不喜欢日语的好友玩，都是很好的选择。



©2009 Sony Computer Entertainment Inc. ©2009 Rolito/Interlink

《勇者实在太嚣张 or2》也是一款相当另类且好玩的PSP游戏，玩家将以传统反派阵营的视点出发，化身为破坏神帮助魔王抵御入侵的勇者。通过挖掘土壤来创造迷宫、产生魔物，并操作弱肉强食的食物炼来培育强力的魔物，守护魔界的生态系。为了配合繁体中文版游戏的推出，PlayStation亚洲官方网站也自即日起陆续放出一系列《勇者实在太嚣张 or2》特制PSP专用布景主题与桌布图案，供玩家免费下载使用。





无双系列向来是以“一骑当千”的爽快感作为卖点，虽然每作看似雷同，实则一直在求变，随着《高达无双》这一超出传统题材范畴的作品为起点，系列逐渐开辟了一条寻求其他合作对象的新路，而本次选中的题材是有着暴棚人气的顶级暴力格斗漫画《北斗之拳》，下面就为大家介绍最新公布的情报。 □文/枯梗

尤莉娅 南斗六圣之将星

被称为南斗六圣之将星，受到许多拳士的景仰，既温柔又美丽的女性。跟健次郎是情侣，不过却被迫在核战后分开。健次郎的冒险就是从寻找尤莉娅开始的。

西恩 南斗六圣之殉星

身怀南斗孤鹫拳绝技的男子。跟健次郎一样，他也深深爱着尤莉娅，而且在核战爆发之前就跟健次郎有过节，可以说关系匪浅，听说他好像软禁了尤莉娅。

在此确认本作概要！

本作是用一脉相承的“北斗神拳”只身打倒世纪末恶徒的全新无双作品。不光是健次郎，还会有在原作中登场的拉欧、托奇、雷伊、玛米娅等角色登场。而游戏中除了“传说篇”外，还有与原作内容不同的“幻斗篇”模式可以选择。

哈特 狂乱的屠杀人

他一旦看到自己的血，便会开始不分敌我的打乱一通，他的柔软肉体有着“拳法克星”的别名，能够吸收来自外部的冲击力道。因此，藉由“刺入秘孔来破坏人体的北斗拳法”可以对其发挥特效。

琳 跟随主角的少女

因为双亲死亡的刺激而丧失了言语能力的少女。“跟四处流浪的健次郎相遇”让她的命运出现了非常大的变化。

牙大王 盗贼集团的首领

据说是相扑源流武术之一的华山角抵戏高手，会以强韧的肉体和蛮力为武器，尽管与儿子们一起袭击村庄，不过却完全没有所谓的家族亲情，性格也非常冷血。

帕德 崇拜主角的少年

看上健次郎的强悍，十分崇拜他，并擅自跟着他一起旅行的少年。有时也会展露出巧妙利用健次郎的圆滑一面。

北斗之拳故事的精髓

《北斗之拳》的世界是一个蛮荒的世界，在核战的洗礼后回归原始，人的情感也回归到了那个蛮荒的年代，有些人选择顺从的做一个野蛮的原始人，有些人选择净化自己的情感成为这个沙漠上的绿洲。就在这个原始与纯真冲突的时代，情与爱的玫瑰盛开的光彩分外夺目。

PS3 / X360	本刊译名：北斗无双		2010年3月25日
ACT	KOEI-TECMO	8190日元	日版
BD/DVD	1-2人	720P	17岁以上

原著中的其他角色也都陆续登场!



↑由于南斗圣拳奥义的威力十分强大，所以玩家还是要务必小心。



→本作在群战时的场面也是颇震撼人心的。

→与北斗四兄弟长子拉欧的见面，势必引发激烈的战斗。

↓拉欧这记上勾拳裹着深红色斗气，这又将是一场苦战。

与拉欧重逢 深红斗气非比寻常!



长子拉欧率队出现!

救出托奇的健次郎提起了曾经也是"北斗神拳传承候补"的拉欧，然而就在这时健次狼得知拉欧亲自带队袭击玛米娅村子的消息。好在这位打倒雷伊，还准备给托奇致命一击的拉欧被健次郎阻止了。



玛米娅 孤高的女战士

继承双亲的意愿守护村子免遭恶势力侵扰的女首领，同时也与健次郎的爱人尤莉娅有着相似容颜的女战士，在以保镖身份雇佣健次郎后，命运也发生了变化。



犹达 南斗红鹤拳战士

南斗红鹤拳这种拳法会从指尖放出真空波来撕裂敌人。他对自己的美丽与强悍有绝对的自信，但自从见识雷伊的拳法后，产生了羡慕感。

关于拉欧对尤利娅的爱

拉欧作为世纪末霸主，每块肌肉都散发出无可抗拒的霸气以及那种最原始的力量，而他的爱也如同他的力量一样充满霸气，虽然他对尤莉娅的感情戏就只有一幕，或者根本算不得感情戏，仅仅是把尤莉娅拉在怀中，但那一刻拉奥的眼神中却流露出了一丝微弱的平和。



阿米巴 自称天才的恶棍

嫉妒托奇的医术，演变成强烈怨恨的男子。不但假冒托奇的名号陷害很多商人，还将人体当成实验体来研究北斗拳法。



艾丽 雷伊寻找的妹妹

在雷伊的父母被杀，妹妹被抢走后，雷伊就开始了寻找妹妹的旅程。牙一族利用艾丽使健次郎和雷伊相斗，不过二人以诈死瞒过敌人，最后成功救出了艾丽。

威格尔监狱长 泰山流拳法战士

把胆敢反抗的世纪末霸者"拳王"的人通通关起来的坎萨图拉监狱长。以泰山流拳法锻炼的肉体便是他的武器，在原作中还曾让健次郎陷入半昏迷状态。



↑威格尔监狱长以奥义"泰山流双条鞭"向健次郎发动攻击，看来这也是一场苦战了。



黑王号 非拉欧不能驯服

可以载得动拉欧庞大身躯的壮硕巨马。似乎能与拉欧心意相通，有时甚至还会若无其事地践踏它所看不顺眼的其他部下……若是普通的泛泛之辈，根本就无法骑乘它，能将其驯服的也只有拉欧。

抖擞精神再一次体验世纪末传说！

玛米娅篇

玛米娅的双亲作为村庄首领不幸被强盗杀死，这让玛米娅肩负起反抗组织首领的重任。为保护村子安全，她甚至下了"让自己仅有的亲生弟弟被杀来换取村子和平"这样的痛苦决定。这里的玛米娅篇就是描述与牙一族战斗的过程。

武器是十字弓？

玛米娅的身份并非拳法家，所以会使用武器来应战。由于她的武器是十字弓，因此会以远距离攻击做为主要攻击方式。"如何不让敌人靠近身边"这一点是玩家在操纵玛米娅战斗时的重点问题所在。





↓按住攻击键不放便能以蓄力方式提升十字弓的威力。蓄力后所射出的箭在命中敌人后燃烧，火焰也会波及到周遭的敌人，善加使用的话必有极佳效果。

全方位的攻击！

玛米娅双手各拿一把十字弓，并以连射箭矢的方式展开全方位攻击，这就是玛米娅所施展的必杀攻击。玩家只要善用这招的话，就算被众多敌人团团围住，也一样能够在瞬间脱困并迅速扭转局面。

↑玛米娅身上所绽放出了粉红色的光晕，并朝着周围敌人一簇射击。

→玛米娅这招浑身散发出粉红色光晕也相当符合女战士的英勇招式。



孤傲的女战士的华丽动作！

关于玛米娅自身对健次郎的爱

玛米娅对健次郎的爱是源自她误解了健次郎对她的情，她被健次郎的责任感所征服，但是她的命运已经决定了她永远不能得到爱的幸福，所以她只能把爱埋藏在心底。也正因为如此，玛米娅时常把自己看做男人，她经常抚摩自己的胳膊，希望她能象男人一样强壮，就可以保护自己、保护村子、保护她所爱的所有人——也可以说玛米娅对健次郎的爱，是一种精神上对于安全感的向往。

雷伊篇

雷伊会施展"以华丽动作将对手碎尸万段"的南斗水鸟拳。他旅行目的是找寻妹妹艾丽并杀死掳走妹妹且胸前有七个伤口的男人。本作里可用雷伊的视点来发展与健次郎、玛米娅联手解救被牙一族当成人质的艾丽。

将敌人碎尸万段是南斗水鸟拳的精髓所在！雷伊强势登场！

在战斗中，一边冲过敌人身边，一边出招攻击的雷伊。画面上会显示蓝色特效，可以籍此来判断敌人是否已经被南斗水鸟拳击中。因为此招有如刀刃般锐利，所以可以真正做到能将敌人碎尸万段。



↑跟以"刺入秘孔"为奥义所在的北斗神拳不同，南斗水鸟拳会用有如真空波般的攻击来斩杀远处的敌人。一边冲进敌方大军里面，一边将周遭的敌人大卸八块，这种战术相信会被很多玩家所常用。



↑招式锐利且有速度，有如刀刃般的感觉，所以如果是玩过以刀剑等兵器打倒敌人的无双系列玩家也能很快适应。

←图中是正在使用雷伊的雷伊，接下来又要施展什么惊人的招式呢？玩家不妨回忆一下原著的那些经典场面吧。

南斗水鸟拳一样能轻易扫荡大范围的敌人 世纪末救世主传说并非健次郎一个人……

AC5起动！

FROMSOFT此次送来了《装甲核心》系列的正统续作《装甲核心5》已经正式开始制作的消息，而且据说这款最新作是以与系列以往追求速度感完全不同的另一种设计理念来开发的。这里我们会通过对制作人锅岛俊文先生的访谈来窥见整个游戏的大致轮廓，对于这个系列有爱的玩家们不要错过下面的内容。　□文/桔梗

ARMORED CORE 5
アーマード・コア

PS3 / X360	本刊译名：装甲核心5		2010年预定	
	SLG	FROMSOFT	价格未定	日版
	BD/DVD	1人	720p	12岁以上

在最新作《装甲核心5》里，锅岛先生说开发小组提出来的设计理念就是“暴力型”机器人动作游戏。风格从超越音速的速度感，变化成以人类或生物所无法表现出来的武器暴力以及威力。这一设计理念的变更，会带给随着系列推出而不断增加完成度的游戏内容以什么样子的影响呢？下面就为大家带来锅岛先生的访谈内容。

——在开始进行最新作品的开发时，对于要改变作品的设计理念这一点，有什么理由吗？

锅岛 首先最重要的理由，就是我们已经觉得，到目前为止的那种重视速度感的方向，已经在前作《装甲核心 FOR ANSWER》里面达到了顶点。也就是我们在前作里面确实在制作上是感觉到已经完成了全新机械英雄形象，然而如果说还要再继续追求速度下去的话，那么就会发生有些地方会没有办法当成一款游戏来玩了。

——也就是说，AC5会成为一个和以往作品完全不同的作品吗？

锅岛 这一次会决定要主打和以往完全不同的设计理念，并不是说觉得前作为止的那种重视速度感的风格不好。而是在参与系列作品的开发这么长一段时间里，我发现了目前这个形式下所做不到的事情。所以在这边，我感觉到让系列朝着不一样的方向去发展是一件必要的事。

——代替速度感的全新设计理念，究竟是什么样的东西呢？

锅岛 本作新的设计理念就是机器人特有的暴力型动作表现。在这款最新作里面，我们想要展现出威力十足又很暴力的“兵器”所特有的英雄形象。而用在游戏中展现出这样的理念，就是我们称为“上部武装”的新要素了。

——能具体说一下吗？

锅岛 这是一种如果可以确实善加运用的话，甚至可以在一次攻击里就把对手击破的攻击方法，同时也是本作中在游戏性以及美术设计层面上的核心概念。在以往的作品中，战斗中的应对方式是以如何回避对手发动的攻击为关键。也就是在战斗中要一边回避对手的攻击，然后一边攻击对手，双方互相一点一滴地削减AP。当然，这样子的战斗玩起来也是非常有趣，只不过一旦两边的AP开始出现差距后，低的一方有时就会非常难以逆转当下的局势。而这个上部武装呢，就是一种剧烈改变前作以来这种战斗应对过程的要素。

——所以武装起来，就是要一边战斗，一边看准时机使用上部武装？





↑本作的操作变更比前作更加强调玩家的直觉。话虽如此，也仍然保留了那种玩家可以尽情发挥创意的深奥动作要素，老玩家们尽可放心。

←制作团队在关卡上做出了改变，对于战斗的应对过程也有非常大的影响。广大且制作精细的关卡会带给玩家什么样的全新战斗感受呢？

锅岛 并不是这样。当然，确实是可以完全不依赖上部武装，而是按自己惯用的战斗风格来玩。因为这种上部武装并非是种很简单就能打中的武器啊。我认为，如果遇到了平常怎么打也没有办法取胜的强力敌人，或和自己打法刚好相克的对手，又或者是自己正面临劣势的时候，才会是这种叫作上部武装的最后底牌出场的时候。

——那么请谈一下这次的关卡设计吧。

锅岛 关卡变得比以前作品更加地立体，而且复杂度更高，在细微部分的描写上面也是更为细致。这一次我们会执着于关卡的细微部分，是因为我们希望可以让玩家体验到和以往作品完全不一样的临场感觉。比如说像是在城市区域等等的地方，就连道路标志以及招牌等等物品也都制作的。开发小组在AC5里面所提出的各式各样的挑战并不单单止于带给玩家新鲜的感动这种程度而已，相信还提示了系列作品以后的方向要素。

为了拯救女儿/妹妹

一切都从这里开始

尼尔生活在充满着大自然风光，温暖宜人的村落里，村人们虽然饱受奇怪疾病的威胁，而且时刻有来自外界的魔物威胁，但依然在自己的村庄中坚强的生活着，建设自己的家园。在这样一座村落中，尼尔与约娜过着日复一日的宁静生活，住在他们邻家的迪波尔和波波尔姐妹，是他们最要好的朋友，尤其对于年幼的约娜来说，这对双胞胎姐妹就像她的姐姐，甚至有如妈妈的存在。但是，幸福的生活并没有维持多久，邪恶的魔物终于把魔爪伸向了这个毫无反抗力的小村落，致命的黑斑病感染了约娜年轻的生命，和平的日子在毁灭的景色中崩坏殆尽。

游戏剧情背景到这里都是共通的，但根据平台不同，尼尔和约娜的关系存在很大差别，X360版是40多岁的父亲尼尔由此踏上了拯救女儿的战斗之路，PS3版则是20多岁的哥哥尼尔的救妹之旅。 □文/翅膀



NieR Gestalt
ニーアゲシュカルト

NieR RepliCant
ニーアレプリカント

XBOX 360 X360	本刊译名：尼尔 形态			2010年预定
	动作角色扮演	SQUARE・ENIX	价格未定	日版
	DVD	1人	1080P	审查待定

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：尼尔 人工生命			2010年预定
	动作角色扮演	SQUARE・ENIX	价格未定	日版
	BD	1人	720P	审查待定

SQUARE・ENIX预定将于X360平台发售的游戏《尼尔 形态》（NieR Gestalt）和与之成对的PS3平台游戏《尼尔 人工生命》（NieR Replicant），这款游戏虽然都采用了相同的登场人物、世界观和战斗系统等设计，但却分别采用了不同的主角来描写出存在差异的剧情，从外在的人物造型及设定年龄，到内在的人物之间的关系，两平台的版本都有着迥然不同的区别。这在游戏史上是非常少见的，这种相同游戏却相互差别的设定必然造成两版本在游戏体验上产生明显的不同。

本次报道，我们就以两个版本的主角"尼尔"为中心，介绍他们（？）所居住的世界，以及强大威力的魔法等游戏设定，从中可以体会出厂商力求成功的决心与目标。不管日本还是欧美都力求最好。

为了心爱的女儿 誓将杀尽天下魔物

NieR Gestalt 主人公

尼尔 Nier

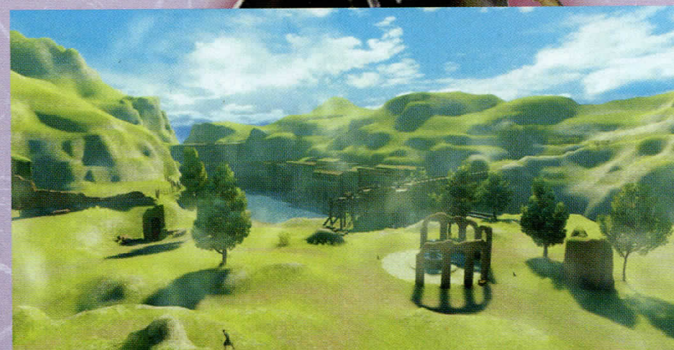
44岁的刚毅男子，不管遇到任何事都不会退缩的热血汉。但对女儿约娜却非常溺爱。有一天约娜突然患上了不治之症"黑斑病"，为了拯救自己最爱的女儿，尼尔踏上了斩杀魔物的道路，因为他坚信，只要杀光与疾病同时出现的魔物，女儿就会得救。

为了唯一的妹妹 兄长踏上战斗征程

NieR Replicant 主人公

尼尔 Nier

21岁的忧郁青年，性格有些神魔寡言，但为人善良。为了拯救患上黑斑病的唯一亲人——妹妹约娜，而纵身驰骋在魔物横行的旅途上。他那略带忧伤的延伸，和沾满鲜血的刀刃上，可以感觉到他对战斗的强烈意志与贯彻始终的坚强信念。



尼尔和约娜居住的宁静大自然村庄……

↑这就是主人公尼尔和他的女儿/妹妹居住的村庄，山青水秀景色宜人，蔚蓝的天空下照耀的是温暖详和的生活，但是……

宁静被无情打破 大批魔物肆虐于世间

→魔物破坏了防壁侵入到了村子里，尼尔为了保护约娜毅然拿起了武器反抗。





↑从熟悉的人那里会得到一些对旅途有用的帮助，尤其是尼尔和约娜最亲近的人，他们或许还会加入到战斗队伍中。

寻求别人的帮助 实现救人之旅

尼尔毅然踏上了斩杀魔物之旅！

不管X360版还是PS3版，游戏的战斗系统都是一样的。主人公尼尔的武器有单手剑、双手剑、长矛3种，还有自身具备的体术，从名为"白之书"的书本中还能学到强力的魔法来与敌人战斗。说到魔法，这是一种特别强力的攻击手段，打打杂鱼喽罗自然不在话下，对比BOSS等强力魔物更是能发挥极其重要的作用，很多场合能起到物理攻击无限实现的攻击效果。

本作中的魔法设计得格具特色，从画面效果到实际用途都独具一格。此外，从魔物身上还可以抽取到特殊的"咒文"，可以用来对魔法进行强化，增强魔法的性能和杀伤力。





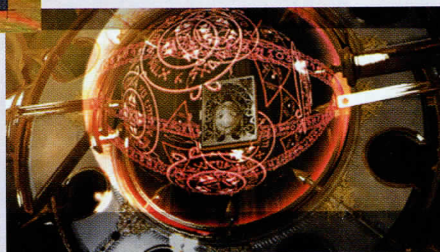
↑由白之书中习得的影之魔法，无数的影子向敌人发动着异常凌厉的攻击。



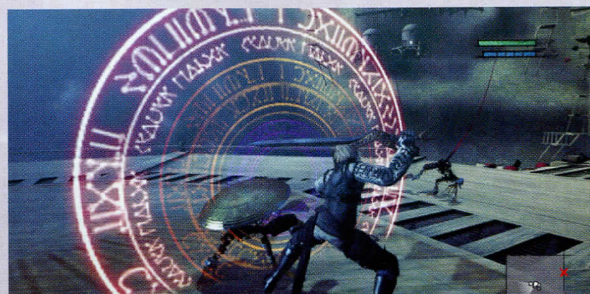
黑之幻影

放出尼尔分身的影之魔法，对范围内的魔物进行高速攻击，积累到一定魔力再释放的话，影子的攻击范围和攻击次数都会随之增加，被包围时很实用。

→不知被什么人封印起来的白之书，尼尔将其解放后从中得到了沉睡于古代至今的强大魔力。







双子的姐妹

尼尔和约娜最亲密的知己



迪波尔 Debol

性格非常活泼的女孩，喜欢唱歌，经常可以看到她在村子的喷水池前无忧无虑唱歌的身影。是个人见人爱的开朗女孩。

波波尔 Popol

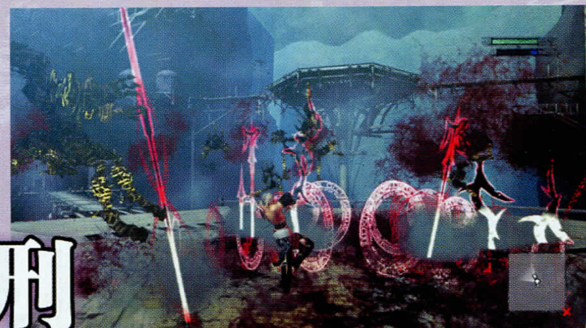
村子图书馆的馆长，性格与迪波尔正相反，文静又温和，但也有内心坚强的一面。知识丰富，对约娜就像亲姝妹一样。



黑之轰壁

隔着一扇轰壁攻击敌人的魔法，对正面有很强的防护作用，在轰壁后面可以安全大胆的攻击敌人。但要注意无防备的背面，而且经过一定时间后轰壁就会消失，不留神的话会很危险，要及时应对。

以尼尔自身为中心，在地面山射出魔法长矛的魔法，只要在长矛直线范围内的敌人都会被刺穿，范围非常大的实用技。积累更高的魔力再释放的话，魔法长矛的数量就会随之增加，攻击范围和杀伤力都会成倍增加。



黑之处刑

↑多名敌人围上来也不用怕，一个黑之处刑就能一次搞定。



将魔物由下向上刺穿的黑魔法

←发动魔法后，数根魔法长矛刺出地面，留下的就是一堆血肉模糊的敌人尸体。

The Lands cursed by the Gods Estpolis エストポリス

苦心寻找波动的勇者 引导他们拯救世界

「这个世界正在被破坏的波动所逐渐的吞噬，勇者们啊，请全力以赴的拯救这个世界吧！」

时隔15年的漫长岁月，以全新形态复活《四狂神战记》的最新消息又来了哦。由于本作的改变实在是非常之大，就连主线剧情都会追加全新的内容，所以就算将本作当做是一款完全新作也不为过。在本次报道中将为大家介绍的是，以引导勇者消灭邪神为目标而展开旅行的爱丽丝，以及其他 5 位主要角色的各种资料。下面请大家欣赏本作发售前的最终报道吧。 □文/零羽

NINTENDO DS NDS	本刊译名：四狂神战记		2010年2月25日
动作角色扮演	SQUARE ENIX	5980日元	日版
卡带	1人	记忆卡容量未定	12岁以上

爱丽丝所属的鲁斯教团，是一个以现存最古老的波动遗迹中雕刻的古代文字为圣典，暗中保护世界的组织。爱丽丝等教团所属的团员平时都以普通平民的身份生活，同时在暗中执行着她们各自的使命。



↑爱丽丝对于波动器相关的知识十分精通，在队伍中如同活字典一般。

破坏与再生的知识，将引导勇者战胜邪神！

波动以及波动魔法的相关说明

在这个世界中，魔法是仅存于古代传说，但现今已经遗失的秘术。所以，现在的人们利用被称为神之遗产的波动器创作了波动魔法来代替传说中的波动之术。像妖精族以及侍奉神的高位之人，也可以一定限度的使用魔法。而以寻找波动勇者，并帮助他们战胜邪神为使命的爱丽丝便是其中之一。她能够通过使用鲁斯教团的宝器、鲁斯魔法杖来使用强大的魔法。虽然听起来没有什么区别，但与马吉西姆等人最大的不同就是，他们一旦失去了波动器便失去了相应的能力，不过，爱丽丝的魔法使用能力不是源于波动器，而是源于自身。



解谜要素很丰富

←本作游戏中的解谜要素也是一大亮点。各种类型的谜题穿插于各个迷宫之中，想要继续前进，就必须将其逐一解开才行。



→即便玩家个人的能力再强，也不要过分自信。当玩家被多个怪物集中攻击时，还是要优先注意回复的。



←独眼大统领看起来就不像好人，八成他就是幕后黑手。



消灭邪神的重任，要由波动勇者来承担！

Alice

爱丽丝是鲁斯教团的巫女。为了寻找对抗邪神的勇者而在四处旅行。在途中，她与马吉西姆相遇，并认定他为“波动勇者”。爱丽丝对于神之传承，波动遗产等相关方面的知识十分精通，但在人际交往等方面却十分苦手。

有着120%恋爱波动的极乐天然娘！

我不在身边，始终还是不行吧

蒂雅是一个在艾鲁西多街中经营道具屋的女孩，她的性格非常活泼且十分的开朗。蒂雅与男主人公马吉西姆从小一起长大，是亲密的好邻居。蒂雅出于对马吉西姆的恋情，外加事情所迫而被强拉入队，当马吉西姆开始旅行时，蒂雅也就跟着一起上了路。蒂雅所使用的武器相对来说比较奇怪，是一个内藏了机器装置的皮箱。在皮箱中不仅装有用来攻击敌人的波动器，还有一些私人物品。当蒂雅内心不悦时，也会抡起皮箱砸向马吉西姆。

蒂雅 TIA

性格开朗，元气十足，是蒂雅给人的最鲜明的感受了。这个性格乐观的小女孩在本作中的造型也是有所改变的。负责开发的制作人就曾表示为了更加符合现代风格，让她的性格以及外形有了大幅改变。虽然蒂雅不是游戏中默认的女主角，但她那清新、健康的风格，也许反而能够超过赛蕾娜也说不定。



→看到小孩子后，蒂雅开心的凑了上去将其抱着玩。

好可爱的小宝贝，不知我何时才能结婚呢~

穿越漫长岁月的狩人，来无影去无踪的妖精！

不要过于紧张，让心灵放松下来吧

艾迪是一个爱好和平、喜欢寂静的妖精族战士。由于艾迪长年累月的独自生活，使得他看起来十分的冷酷。但在其与马吉西姆相遇后，便逐渐的恢复了原有的温和。性格沉着冷静的艾迪与爱丽丝很相似，都对众神的传承以及波动的历史有着丰富的认识。



←艾迪能够轻易的对敌人造成连续打击。



→看似小巧的波动器，居然发出了大型光速炮一样的强力攻击。

艾迪 ARTEA

外表看起来十分沉稳的艾迪，战斗时也是一样。在他身轻如燕的躲避敌人的攻击后，再如疾风般的给予敌人致命一击。艾迪所使用的是风翼之波动器，据说此物为太古时代众神所留下来的宝贵遗产。由于妖精族自从太古以来便是与神其名的高贵种族，所以他们所拥有的波动器也就自然要比其他的人更高级了。

破坏神盖迪斯再次降临了哦！

在本作中登场的反面角色，破坏之神盖迪斯可以说是游戏中非常关键的人物了。虽然他与主人公马吉西姆处于对立的关系。但二人每次对决，且马吉西姆被其击倒后，盖迪斯似乎并没有想要杀掉他的意思，反而是不断督促马吉西姆赶紧提高自己的能力，然后再与他决战。在这种情况下，盖迪斯不像是马吉西姆的敌人，反而有如师傅教徒弟一样在锻炼着他。在盖迪斯的理念中认为，只有不断的破坏才能体现出自身的价值，而他的目标不仅只是世界各地的众神遗迹，而是整个世界本身。但在盖迪斯来到帕赛莱特共和国，并与有着波动勇者之称的马吉西姆对决后，似乎他的理念被动摇了。从他的行动上就能看出，他确实受到了马吉西姆的影响。为了能够确认自己的想法，他不断的磨练马吉西姆，虽然马吉西姆的力量还不足以与其对抗，但他相信总有一天能够在与马吉西姆平等决战中，找到自己渴求的东西。

操纵古代波动器，百种必杀的持有者。

我是地上最强的战士

王国军所属，自称可以使用100种以上的必杀技的角色。他所使用的波动器也非常特殊，此古代波动器可以改变自身的形状，并将敌人所使用的特技瞬间吸收变为自己之物。所以海迪卡号称能够使用上百种的必杀技也就不为过了。碎说看起来很强大，但单纯依靠吸收他人特技而进行攻击的方式，不正是最大的缺陷吗。

海迪卡 HYDEKAR



海迪卡是个性格开朗的角色。身为王国军中一员的他，平日为了得到最强的称号而努力修行，但偶尔他也会泡泡MM。在加入了马吉西姆的队伍后，海迪卡仍然是贼心不改，时刻不忘调侃一下周围的女性同伴。不过，即便是对其人品有所反感，但看在他那强大的实力上，众人还是不忍将他逐出队去。



←海迪卡拥有异常丰富的必杀技攻击方式，且个人能力也十分强大。

我可不是个肌肉男，我是很重感情的！

看我一击就把你打飞

帕赛莱特共和国的军人，现已退役。凯曾经以和最强的战士对决为目标努力奋斗了半生，其战斗能力十分强大。但在某次执行任务中，他因上官的判断失误而将其暴打了一顿，因而不得已才被迫的离开了军队。退役后的凯，一直居住于恋人杰西卡的家中。



→身体强壮而且满腔热情的凯又是马吉西姆队伍中的一个强力伙伴。



力量可以代表一切！

赛蕾娜 Selena

浑身肌肉紧绷的凯，看起来就是一个头脑简单，四肢发达的筋肉白痴（尽管他自己不承认）。虽然如此，但他也确实是一个很重感情的角色。在队伍中，无论是谁有了困难，凯都会无私的献出满腔的热情来帮助他的。另外，在战斗时，凯也是同伴的坚实依靠。他手中的巨型战锤，能够轻易将敌人一扫而光。

性感登场的Tricell公司总裁！

前次本刊关于《生化危机5 黄金剪辑版》的报道中，提及了PS3版将预定支持索尼发表的PS3专用体感控制器的消息。购买PS3体感控制器的玩家可以通过这个周边来进行射击的瞄准或小刀的挥舞，体验更顺畅直觉的玩法。不过，随着PS3体感设备发售日的延期，想要马上就在本作中体验这一功能的玩家朋友们只能杯具的等到今年秋天了。CAPCOM也于游戏官网发表声明，表示PS3版的体感功能得等到秋天控制器发售后再进行更新了。 □文/北斗





↑虽然已经确定艾克塞拉将于剪辑版中登场，不过并不是正篇，而是全新的佣兵模式。



BIOHAZARD 5 Alternative Edition

←身为Tricell制药公司非洲分社社长的艾克塞拉，看来其体术也甚是强大，至少左图这个动作不是一般人能做得来的。

蹬鼻子上脸的反腿一踹



↑除了近身战之外，这把小巧的双手持微型冲锋枪将作为艾克塞拉在通常战斗时的主要武器。

在全新的章节之中惊魂再开……

↓将本作通关之后就会出现5代佣兵模式的加强版"The Mercenaries Reunion"。这次将会挑战新的登场人物，并且初期装备的武器也不相同。



←吉尔彪悍的关节技将是与敌人近身战的杀手锏，在战斗中甚至能将变异成怪物的敌人的脖子轻松绞断。



PS3体感支持功能延期至今秋



←在剪辑版中作为吉尔伙伴登场的乔伊，其近身格斗则是以摔跤技为主。

身手狠辣无比 身着晚礼服参战的社长

エクセラ·ギオネ

艾克塞拉·吉奥奈

艾克塞拉·吉奥奈作为Tricell制药公司非洲分社的社长，不仅有惊人的才能、美貌和高贵的气质，还有着常人无法企及的野心。她将从威斯克那里获得病毒情报作为武器，在Tricell公司内构筑自己的地位，同时她也是生化危机5中非洲发生的恐怖事件的始作俑者。她确定将于佣兵模式中登场。

PS3 / X360	本刊译名：生化危机5 黄金剪辑版			2010年2月18日
	动作射击	CAPCOM	4980日元	日版
	下载DLC/BD/DVD	1-4人	720P	审查预定

男女主角灵魂融合的反抗之旅！



游戏画面采用市面上很常见的3D卡通渲染方式，将画师的原画最大程度的还原成3D效果。本作担任插画设定的是美树本晴彦和小林智美。

↑游戏的过场剧情中还穿插着很多角色的特写，如此更能表现出剧情的突出表现力，这是2D和3D的的一种结合。



塞菲艾尼斯



本作为最传统的RPG推进方式，剧情过场后进入大地图，玩家手动操控角色向目标地点前进，途中会与拦路的敌人战斗。战斗为可视型遇敌可选择避开。也可反复接触来锻炼等级。战斗系统也是传统的指令选择型，比较特别的是，因为两人是一体的，所以根据战况选择使用两人的不同能力就成了重点。

发挥各自所长 挑战不同之敌

男主角奈因和女主角爱夏都有着自己擅长和不擅长的，游戏中的敌人都有着不同的两种特性，有对物理系弱的，有对精神系弱的，而男女主人公就分别使用物理和精神两套攻击手段，遇到特性不适合的敌人，就切换成另外一人。

人与人相互融合会……

↑男女主人公互相融合，共用一个灵魂的设定很有意思，这会演绎出怎样的故事呢？

杰克瓦布莱姆



→选择指令式的战斗，反复交换角色来对付种类多样的敌人。

传统式战斗 融合创新式要素



←传统的RPG融合了很多创新性的要素与有趣的设定。

互相联动的表里角色转换

玩家操作一个角色的时候，另外一个不登场的主人公也会在一个特殊的空间中与登场的主人公共同行动，并会有一些联动的要素，当操作的角色走到特定的地点时，另外一个里角色也许就会发现隐藏的东西，不同的角色有不同的能力。





←但凡喜欢唯美的玩家，都会被美树本的插画所吸引吧。

美树本晴彦与小林智美两人笔下的唯美角色

LastRebellion

《最后的反抗》（Last Rebellion），是由日本一开发的PS3最新角色扮演游戏，秉承日本一游戏一惯的诙谐风格，本作融入了很多全新风格的创新要素，浓厚剧情故事结合正统派高战略性的战斗系统，这将是一款特点鲜明的独创性作品。

游戏的舞台是幻想风格的奇幻世界朱诺瓦尔德，破坏之神米克铁利亚与生命之神弗米巴尔相互抗衡，维持着这个世界的均衡。但在由魔导师所集合而成的国家鲁欧拉，却发生了改变整个世界平衡的异变，国王亚杰尔莱特突然有一天被他的养子亚尔佛瑞德所杀，造成举国上下动荡不安。维持着世界平衡的神之力也被打破，一时间无数妖魔鬼怪充斥世间，大量不死怪物弥漫了整个世界。

在这异变的世界中，一位25岁的青年剑士奈因和一位19岁的少女魔法师爱夏活跃在战乱中，由于某个事件，他们两人的灵魂融为了一体，相貌也变成了不同的两种，带着不同于常人的特殊能力，两人踏上了反抗亚尔佛瑞德暴行的旅程。

这款游戏是日本一传统RPG的延续，，那种细腻的风格依然很好的保留着，同时也加入了一些以前从没有过的创新要素，比如遵循故事设定的男女主人公同体的设定，两人在战斗中相互切换，来应对不同的状况，玩家们会体验到很新奇的感觉。 □文/翅膀

爱夏

天生睿智的稀世才女

本作女主角，19岁，有着与生具来的超强魔法资质，从小就具有操控各种异能的能力，但也因为无法驾御这股力量而给周围人带来伤害，因这种危险的能力，她从小就被人软禁起来，过着与世隔绝的生活。后由于出众的才能被王宫招致，一连串的事件中与奈因的灵魂融为了一体。

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：最后的反抗		2010年1月28日	
	角色扮演	日本一	7140日元	日版
	BD	1人	720P	12岁以上

Zill O'll Zero

トリニティ ジルオール ゼロ

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：龙士传说 零			2010年3月发售预定
	动作角色扮演	KOEI	8190日元	日版
	蓝光	1人	720p	审查预定

驱使着剑与魔法的阿雷斯，擅长近身肉弹战的戴古扎，以及身体灵巧敏捷的赛蕾娜……本作就是这样一款操纵上述性格各异的角色们进行冒险的动作类角色扮演游戏。本作的世界观设定十分庞大，在剧情展开方面的自由度也非常高。作为龙士传说系列首次对于动作角色扮演类型的尝试，更加注重自由度。广阔的世界为玩家提供了更大的冒险舞台，而全新进化的战斗系统则是强化自由度的最好体现。本作游戏的舞台为前作中传说的英雄们与魔王巴罗鲁战斗的时代，新的冒险故事将会再次展开。 □文/零羽

使用陷阱将敌人一网打尽！

赛蕾娜可以依靠她那敏捷的身体来设置陷阱，然后将多数敌人一网打尽。不过，在设置陷阱时还需要灵活运用地形才行。



←强力的闪光一击，被击中的敌人应声而倒。





←乱战中还需及时回复HP才能获得最后的胜利。

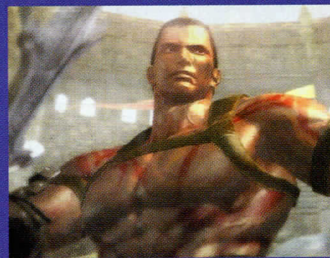
行动如蝶舞，攻击如蜂刺！

赛蕾娜的攻击速度非常快，利用这点可以对敌人展开华丽的连续攻击，从而重创敌人。





→在设置陷阱时，千万注意不要被波及到哦！



↑ 利用华丽的特技来击倒各种强大的敌人吧！

与同伴合作，使用联协技来战胜敌人！

虽然玩家只能操作一名角色，但可以与AI控制的其它角色协力战斗。当我方数人同时攻击一个敌人时，对其造成的杀害就会有额外的补正。



↑雷古是一个有着强壮肉体的波鲁丹族战士，成为最强角斗士是他的梦想。

不断战胜强敌，磨练自己的斗技！

HALO REACH

XBOX 360 X360	本刊译名：光环 致远星			2010年 秋季发售预定
	动作射击	Microsoft	价格未定	美版
	DVD	1人	1080p	审查预定

《光环 致远星》是继《光环3》以及3的资料片《地狱空降兵》之后推出的新作，但是官方特别强调了这部作品并不是系列的正统续作《光环4》，而是一部可以从系列游戏中完全独立出来的新作品。之所以这样说，是因为本作从剧情方面来看，并不是讲述士官长的故事，而且与光环的三部曲没有任何关系。既然是讲述全新的剧情故事，那么当做一个独立的新作品来看也就合情合理了。本作号称充分利用了X360的机能，在这方面可以与PS3上的《神秘海域2》相媲美。官方除了表示本作将在画面上给玩家以前所未有的震撼之外，还宣称，将会对游戏中的敌人AI进行大幅度的调整，以使本作的游戏性得到进一步提高。 □文/零羽



本作的剧情号称是全新的内容，不知具体情节是否能够超越系列的前几作呢？不过，关于这点目前就只有猜测的份儿了。



↑不知本作中能否会追加全新的武器呢？



→发现交通工具！赶紧驾车逃离此处吧。

异星球的冒险，探索广阔的未知世界！



→大魄力的画面将是本作的最大卖点！

视觉效果再次得到大幅提升！



←士兵正在拼命的奔跑，莫非是后面有什么强大的敌人正在追赶他吗？

系列中的经典设定将会在本作中出现！



→士兵来到一间房子外，莫非这里会是敌人的据点吗？总之还是小心前进，如此才能确保万无一失。

全新演绎的精彩故事剧情，令人震撼的大魄力视觉画面效果！

塞伯坦星球的变形金刚大决战！

→本作既没有选择第一代变形金刚那种方方正正的设计，也不像迈克尔.贝的电影版那样做得棱角分明，而是更像漫画版三部曲。





←擎天柱VS威震天，汽车人与霸天虎两派首领的巅峰对决总是最吸引粉丝们的时刻，擎天柱手里所持的双面大斧看上去极其彪悍！

自由选择不同的阵营 为各自的信念厮杀

本作包含了两个独立的故事主线：汽车人阵营的故事讲述他们拯救家园的故事；霸天虎阵营的故事则表现了他们对控制整个宇宙的强大力量的无比渴望。

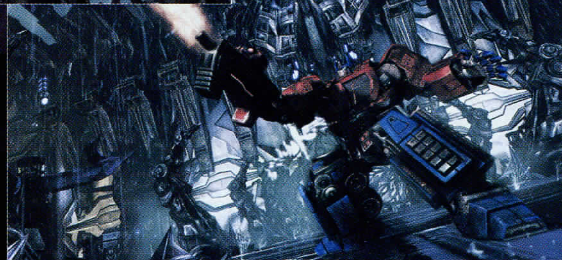


↑变形金刚们当初在塞伯坦星球那场惊天动地的大战，其原由和具体过程都将在本作中一一披露给玩家们。



←这根类似狼牙大锤的凶器就是威震天的独门法宝了，至于挨上一下的后果……

《变形金刚》的玩家们也将第一次体验到线上合作游戏和单挑游戏等多人游戏模式。游戏将为玩家展示惟妙惟肖的机器世界“塞伯坦”以及《变形金刚》中角色们的最初形象，全新的变形设计将再次为我们带来震撼。



↑除了肉搏战用的大斧子之外，擎天柱的主要武器是Ion Blaster（离子冲击波），这也是他特有的一种枪械。

TRANSFORMERS WAR CYBERTRON

继电影版之后，汽车人与霸天虎的战斗仍将在游戏机上继续。近日，最新作《变形金刚：塞伯坦之战》正式宣布，游戏由Hasbro开发，Activision发售。

Activision销售主管Rob Kostich表示“本作改编自原版故事，将玩家带回变形金刚来到地球之前的一段紧张刺激的旅程。”

Hasbro高级设计总监Aaron Archer表示“在新一轮的故事中将展示变形金刚历史上的重大事件，也让大家了解了汽车人和霸天虎为何而战。” □文/北斗

擎天柱 OPTIMUS PRIME

虽然擎天柱在塞伯坦战争中是非常强大和受人尊敬的变形金刚，但此时的他还不是汽车人的领袖。他的家乡Iacon遭到了霸天虎的毁灭性攻击，擎天柱将被迫带领他的人民进行战斗。需要说明的是，这一时期的汽车人的形象与后来到地球后有着不小的差别，例如本作中擎天柱变形后就不是那辆大油罐车，而是一辆红色的汽车。

PS3 / X360	本刊译名：变形金刚 塞伯坦之战			2010年预定
	动作射击	Activision	59.99美元	美版
	DVD/蓝光	1-8人	720p	年龄审查中

KANE & LYNCH 2 DOG DAYS 伏天

尽管凯恩与林奇之间存在某些分歧，不过林奇还是请求凯恩来帮助。他们在为期两天的行动中共同引发了一连串的事件。然而对于交易的失败，将让凯恩与林奇面临严重的后果。IO Interactive表示还会在游戏中加入逼真的上海黑社会设定。

这次带来的是《凯恩与林奇2：伏天》的最新情报，本作的故事背景发生在上海，凯恩和林奇都被上海的黑社会通缉。林奇与女友定居在上海，后来他参与了一次大的军火交易活动，但他需要他人很大的帮助来完成此事。凯恩是一个流浪汉，由于他想摆脱家庭问题的负担而当了一名雇佣军。 □文/桔梗

PS3 X360	本刊译名：凯恩与林奇2 伏天		2010年春季	
	ACT	IO Interactive	价格未定	美版
	DVD	1人	720p	18岁以上



制作公司IO Interactive放出了两段如同"监视器般拍摄效果"的游戏宣传影片，据制作人说制作《凯恩与林奇2：伏天》的新视觉灵感来自于纪录片与时下流行的自制影片等体裁方式。



游戏内容将会震惊……



↑制作人相信玩家在看了宣传影片后一定会有所好奇，而实际游戏内容将会感到震惊。

←游戏将采用一种绝无仅有的画面效果，会给玩家呈现一种真实的毛骨悚然的游戏体验。



→游戏的战斗机制采取了一种全新的方案，在面对大批敌人时，玩家将由几秒钟可以选择是继续战斗还是撤退。

战斗机制将引入一种全新的方案！

↑包含了双人联机合作模式，名为Fragile Alliance的多人模式将允许玩家体验各种犯罪的想法。

PS3、X360及PC三者全面铺开

SPLINTER CELL CONVICTION

XBOX 360 X360	本刊译名：分裂细胞 断罪		发售日未定	
	ACT	UBI	价格未定	美版
	DVD	1人	720p	17岁以上

本作的开发历程也够曲折，从公布到现在已经有了数年，好不容易在上月定好了发售日为2月23日，结果本月正式宣布延期。游戏的大多数场景都是白天，但是大家不用担心，本作仍然是一个潜入动作游戏。在游戏开始，Sam得知Anna Grimsdottir（他是第三梯队情报收集机构的负责人，也是Sam Fisher的老朋友）身在险境，他又再次加入第三梯队，但遗憾的是由于政治斗争的影响，第三梯队不像以前那样出色，Sam经常获得不完整或者错误的情报，还有不合适的装备。Sam Fisher必须要找出来自第三梯队内部的威胁，所以他不得不再次离开再次踏上逃亡之路。Sam Fisher又再次站到了法律的对立面，并却这次再不是表面的。而本作不再有利用黑暗潜入的概念，更多的象007那样在白天渗透。 □文/桔梗



制作团队承诺带来全新游戏体验



←厂商最新放出的游戏画面，这次主要是强调双人合作的方式，对于系列首次加入双人协作这一点也是备受瞩目的。

→紧张的气氛中进行着各种潜入工作，对于与前作相隔了很长时间的本作，玩家是否能马上进入状态也将是一个考验。



全新的潜入方式 双人协作要素出现！

←对于双人协作要素的出现，使玩家对游戏的玩法也发生了重大改变。

本作为X360独占！

制作组明确指出过PS3开发的难度，所以目前只有Xbox 360和PC版本，并表示他们能够在游戏中实现更多的设计和想法，而且他们觉得就算让PS3独占，也未必比X360独占做出来的效果更好。



AFTER BURNER CLIMAX

PS3 / X360	本刊译名：冲破火网		2010年春季发售预定
空战射击	SEGA	1200日元	日版
下载	1人	1080p	全年龄

冲破火网降临两大次时代主机！

本作是2006年10月在街机平台上发售的同名游戏的移植版作品。SEGA预定将在今年的春季开放PS3以及X360两个平台的下载服务。虽然说两个游戏版本不会有太大的区别，但PS3平台900日元的下载费用，明显要比X360平台1200日元的下载费用更加划算。家用机版的《冲破火网》除了完全再现了系列独有的要素之外，还特别针对HD电视进行了画面的改良，从而使得本作达到了远超街机版的画面表现水平。另外在本作中，还搭载了全新的EX OPTION机能，使玩家可以自由的选择各种经典的BGM，并将自己的战斗成绩上传网络上的世界排名。 □文/零羽

全新高清画面 带来魄力视觉体验！





更加逼真的效果！

依靠着次时代主机的强大处理机能，这款AC移植版的《冲破火网》也将会以全新的姿态展现出来。大幅进化的画面效果令人充满了期待。

↑战斗画面十分的耀眼，此时已经分不出敌人究竟处于何方了。



激烈的空中决战，即将再次拉开序幕！



↑当玩家在游戏中满足了特定条件之后，还能获得勋章作为奖励哦！

←画面中，我方战机的前方发生了爆炸，莫非敌机已经中弹了吗？

PRESS START BUTTON TO SKIP

ブレイブファングスの諸君。現在Z国において核兵器の発射準備が進行中だ。

→战斗机在降落到甲板时，才是最为危险的。

驾驶最新战机，在空中自由翱翔

KOF SKY STAGE

ARCADE AC	本刊译名：拳皇射击		2010年1月22日
射击	SNK	–	日版
–	1-2人	–	全年龄

KOF弹幕大决战即将华丽上演！

提到KOF系列作品，相信大家都非常熟悉了。平日中拳脚互博的知名战士们，如今也来到了射击游戏的战场之上。本作是一款以KOF中的经典角色为基础制作的射击类作品。游戏中以草薙京、麻宫雅典娜、八神庵、不知火舞等超人气角色作为主人公，在射击游戏的舞台上一路闯关，最终完成故事模式的剧情，实现他们阻止邪恶的大蛇再次复活的目的。 □文/零羽

除了单人闯关外，本作游戏中还有供2名玩家一起协力游戏的双人模式。在此模式中剧情对话也会发生一定的改变。如果认为故事模式没有意思的话，还能进行玩家之间的相互对战。

在本作游戏中，玩家将操作麻宫雅典娜、不知火舞等人气角色突破各个舞台，推动故事剧情的发展。在游戏中的每个舞台的最后，都会有一名BOSS级别的敌人存在，玩家只有战胜了守护该舞台的BOSS，才能继续前进。在玩家完成了一个舞台之后，还会出现分支选项。另外，关于分支舞台的进入方法，也是有相应条件的，而当玩家满足了一定的条件之后，分支舞台中也会出现更加强力的EX BOSS。总之，游戏中的舞台数量十分丰富，玩家即便反复游戏，也不会感觉乏味。

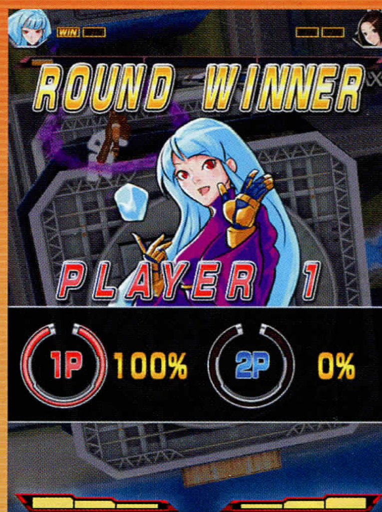
↓好多的弹幕！不知玩家能否华丽的躲开BOSS疯狂的进攻呢？

只有保持冷静才能获得最终的胜利！





↑画面中玩家操作的莫非是草薙京？他身边的日轮图案十分显眼。



↑丰富的各种模式选择，可以让玩家反复磨练自己的操作水平。如果觉得自己很强的话，就去挑战世界排名榜的第一位吧！



↑各角色们的必杀技都十分的华丽，且威力惊人！



华丽的躲避弹幕，然后疯狂的进攻吧！

编辑手札 电软宅男与非宅男们的幸福生活!



风林：岁数大了，吃不住啊！

●大家看到本期的时候，本胖应该已经沉迷在《MAG》的世界中了。



●最近确实打360的时间减少了，大部分都泡在PS3中，陆续抽出时间将以前没有完成的游戏打完。再加上今年铁定是PS3年，独占作品PS3今年将完胜，恐怕2010年要把游戏时间75%分给PS3，360则留到《光环致远星》和《战争机器3》吧。这样一来也好，本胖的单65日前运转正常，减少游戏时间免得最终落个三红的下场。别给自己添堵。

●本周期自己的看片进度超快，去年年末和今年年初新上的片基本上全部阅毕，就等下下周抽时间再追两场《阿凡达》，春节前完美。

●春节后又是减肥时间，莫非以后年年要轮一回？这人岁数大了，吃不住啊！



PERFECT：战神3



巨幕阿凡达太火了，一票难求的程度简直媲美春运的火车票，所有贪便宜买兑换卷的朋友大概都悲剧了，本人就是其中之一。上周北京万达干脆取消了兑换卷网上订位子的服务，去现场换票又只能提前一天，竞争不过直接掏现金买票的人，乐观估计起码要到2月中旬兑换卷才有用武之地。本来换不到票是一件很郁闷的事，但是一想到某人一次性买入50张兑换卷的疯狂行为，PERFECT也就释怀了。

PS3破解消息不断，不过一直没有实际东西放出，不管是真是假，都可以考虑买一台了。尤其是三月份的战神3，请务必体验，绝不是但丁地狱这样的模仿之作可以达到的水平。个人认为，3代的画面基本上是这个时代动作游戏的终极了，剩下就看制作人能不能再玩出点新花样，弄不好又是一个FAMI通的满分游戏。



桔梗：是时候补觉了

●最近抽时间把船长1和2白金了，然后听说《暗黑血统》表现喜人，然后入了PS3美版，游戏倒是不雷，但制作功力不敢恭维，本人不是画面控，只求作为一个ACT能够画面流畅，哪怕场景复杂时偶尔来个拖慢我都能忍，但本作选择了跳帧，无论场景是否复杂，人物的一举一动包括呼吸都在跳帧，PS3版唯一强于XO版的就是裂屏现象出现得少，但也不是没有。



●朋友在美国帮我订了GOW3美版限定，不知那个潘多拉箱有多重。此外，BIODC的日版限定已经拿到，不打算拆了。

●《天地人》全集恶补完，君臣情深的典故在如今怎就被视为搅基了呢……



翅膀：开心就好

最近回到家第一件事就是想睡觉，而且一躺就不想起来，觉得很累。感觉玩游戏的热情已经不再像以前那么投入了，经常打开机器，翻翻盘包，看了看屏幕上的菜单，然后关机，没有玩的心情。可能是宅够了，想去做些别的事情。昨天去和几个老同学聚会，有经常去看电影的，有健身的，有去爬山的，还有打保龄球的，似乎都比玩游戏有趣，是时候该去找点别的爱好了。



上周日去买电影票，好久没去电影院了，也不为了看什么大片，就为了找点乐子，很不巧，到了电影院门口却发现电影院停业，真是不走运，算了下周去别处看看。回家时买了两斤蛋糕和一大堆零食，其实本人平时不吃零食的，也不知道怎么回事，就是想花点钱，恩，不管怎样，开心就好。



零羽：我想冬眠了……

最近的精神状态一直都不太好，而且是属于持续不间断的弱气状态。气温太低，冻得人不想出门，只想躲在家里蒙着被子睡大觉。什么也不想，当大脑处于一片空白时，才能让疲惫的精神稍感轻松。其实任何事物都是有着循环规律的，人也是如此。那么在心情低落的弱气状态下，最好的调养方法可能就是休息了，实在睡不着的话，躺在床上发发呆也是很舒服的。另外，目前唯一能治愈我的恐怕只有宅物了……



《战场女武神2》中，SLG+FPS的理念是相互矛盾的。SLG游戏的特色是可以慢悠悠的玩，而FPS注重的则是紧张感，那么二者结合后呢？哪头也没占上。希望本作最终的下场不是SLG饭不买账，而FPS饭完全无视。



七曜：观望4月之前的《无双》系列

PSP版《真·三国无双5 Empires》就不评论了，完全是一个卖衣服的作品，而且新增的服装，PS3版也同步更新，只推荐给没有次世代主机的玩家。《真·三国无双 MULTI RAID 2》的推出早在意料之中，前作销量48万，可是去年全系列最高销量作品。通过试玩版的体验，感觉本作完全没有诚意，城镇、NPC设置方面和前作没有任何区别，战斗场景和节奏也是一成不变，本质上说就是一个资料篇性质的作品。《北斗无双》应该是KOEI财年之前最后的抢钱作品，珍宝盒的定价高达13440日元，赠送时尚发音闹钟一台，故事书一本，还有原声碟一张。松原健二声称本作能在日本销售80万套，依我个人来看，本作能卖到20多万就算顶天了，KOEI对于这样一个过气的动画题材的投资，必然是失败的。不过话说回来，单从本作的素质来看，也许还不错，全部角色的造型都全部绘制，日版初回版还附赠一套健次郎在动画版的服装作为特典，实在很怀旧啊。而且从已经公布的角色来看，拳王拉奥和圣帝沙奥萨都一齐登场，看来游戏的"传说篇"会重新演绎动画版第一部的完整剧情。



北斗：霸天虎，撤退！

上面这句话是我个人认为变形金刚里最能彰显威震天领袖魄力的台词。



又在桃园混了两个周末，自我感觉攀冰的能力也算是在大跨步前进了，希望让人暴躁的春运买票问题不会影响到我这个冰季达成先锋斜壁的小小心愿。不玩这个的朋友问我挂在几十米高的冰壁/岩壁上的时候害不害怕，要说不害怕那是不可能的，不过当你发现害怕解决不了任何问题而且只会让自己更加危险的时候，就只能将所有的注意力都放到眼前了。另外，玩久了自然也就麻木了，也不知是可喜还是可悲……

近日不知为何食欲日渐旺盛，举例而言：某次5个人去饭馆用膳（未包含本人），没吃完一大盆米饭；下周同样的5个人加上在下去同一个饭店，轻松搞定了两大盆。



小沛：新年前，让坏心情远离！

●很快就要过年了，一种浮躁和不安的心情逐渐显现。说不出来是为什么，可又着实让人感觉不爽。现在就缺个好游戏让我开心一下了，该死的《生化危机5 导演剪辑版》却要等到春节后才能玩到！



●打算在3月份买台PS3，现在又传来了PS3快破解的消息。出乎意料，我这次竟然完全没有动心。因为这次就是冲着《战神3》和《超级街霸4》的网络对战去的，说什么也要支持正版到底！

●《阿凡达》这部电影我一辈子都不会忘记了，虽说我至今都还没有看过。因为它高昂的票价、艰难的订票、有限的场次，以及人们疯狂的吹捧！为什么要着急呢？如果等快下线的时候都买不到票。老子就支持网络，让你丫一分钱都别从我这儿挣！

1月5日 黑暗骑士



PS3 X360 PlayStation 3/XBOX 360 BD/DVD

THQ 49.99美元

ACT/美版/1人 17岁以上



本作吸取了众家之所长，将《恶魔城》、《战神》、《赛尔达》、《鬼泣》各自有代表性的要素全部整合到了一起，好像混合起来的效果还不错，而最大亮点是解谜部分，游戏具备黑马潜质，但尚未达到黑马标准，因为本作画面跳帧问题太过严重，全程都在跳跳跳，且难度过低。 By 桔梗



在本作中你可以找到N多成功游戏的元素，而且被融合得相当完美，这也是个技术活。游戏的故事背景极吸引人，优秀的解谜设计抢了战斗的风头，游戏的升级系统也相当丰富，无论从哪方面看都是非常有玩头儿。遗憾游戏帧数不足，如果晕3D的话，本作就不适合了。 By 能量块



游戏融合了很多同类游戏中的特色要素，包括主角设定、武器的打击感、强化装备和吸魂系统等。粗野又充满机械金属感，各种残忍富有冲击力的杀戮场面令打斗爽快感十足，变身系统带来的体积对比相当震撼，。不过玩时间长了会感觉人物的动作略感生硬。 By 翅膀

1月12日 战地双雄2



PS3 X360 PlayStation 3/XBOX 360 DVD

EA 49.99美元

TPS/美版/1人 17岁以上



首先本作应该推荐给所有喜欢射击游戏的玩家，虚幻3引擎给玩家们带来的视觉冲击效果是不言而喻的。成功的运用该引擎往往能够使得游戏画面令人眼前一新。本作就是该引擎灵活运用的典范之一。战场气氛做得很好，除此外，AI的出色表现也是游戏的出彩之处。 By 桔梗

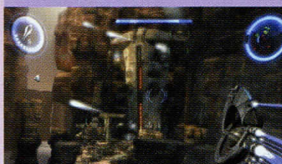


其实本系列是个纯战术性的TPS，强调配合和策略，与当前主流的纯爽快型TPS区别还是很大的。新作的系统在一代基础上强化了不少，战术更丰富，细节也大量增加，双人合作乐趣大。故事的背景发生在上海，对于国内玩家来说代入感更强。可惜单机流程依旧不长。 By 能量块



游戏对比一代画面上进步了不少，显得更精细了，枪械组合和双人的配合系统设定的不错，尤其是后者 的灵活运用是本作的精髓所在。不过游戏场景显得过于单一，玩来玩去都差不多，基本没有能让人印象 深刻的，敌人的种类也过少，BOSS战几乎没有，总体比较平淡。 By 翅膀

1月12日 黑暗虚空



PS3 X360 PlayStation 3/XBOX 360 BD/DVD

CAPCOM 49.99美元

FPS/美版/1人 17岁以上



以一款射击类型的游戏来说，本作表现十分普通，可能说普通也是往好了说的，本作大力宣传的几个要素在实际游玩时会发现基本全不讨巧，比如空战就是其中一个。种种表现也无怪乎CAPCOM在发售前几日数次向下调整预售目标，也侧面反映了厂商对游戏整体素质并无信心。 By 桔梗

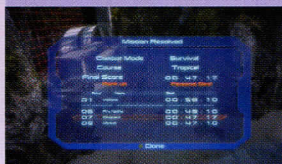


本来满期待这款游戏的，但实际成品再次让我失望。战斗系统模仿GeOW，却没有爽快的手感，也缺乏火爆的效果。而空战系统则在操作上模仿AC的方式，但操作的毕竟是人不是战机，操作起来很费劲。故事更是扯淡，基本上算是一个无聊到家的动作射击游戏…… By 能量块



这游戏玩过后的第一感觉就是那种X360上粗制滥造的三流游戏，虽然先前宣传的很火，但实际却完全不是那么回事，满屏幕的狗牙让视觉效果惨不忍睹，飘忽又偏软的操作手感脱力感十足，在天上转来转去 的镜头让人晕到不行，难以让人有玩下去的动力，比较雷。 By 翅膀

1月26日 质量效应2



X360 XBOX 360 DVD2枚

Microsoft 59.99美元

RPG/美版/1人 15岁以上



本作是《质量效应》三部曲的第2部，在玩家久久期盼下，这款作品终于面市，实践证明在这之前玩家的等待是值得的。无论如何，这便是美式RPG的顶点作品，在前作已经被奉为经典之下，本作未让人失望。玩家不妨静下心来一试，也许自己的观念就会发生变化也说不定。 By 桔梗



作为系列三部曲的第二部，本作无论在剧情还是在系统上都是最关键的，而远超越一代的庞大剧情结构也让科幻粉丝大呼过瘾。本作也明显强化了战斗系统，游戏的自由度依旧很高，丰富的人物让故事更加饱满，情报的交流丝毫没有单调之感。画面提升十分难得。 By 能量块



本作通体都充满着这种大作气质，与CG十分接近的游戏画面非常干净，既清晰又自然，尤其是过场中人物脸部的纹理最值得称道，堪称完美。战斗部分有一些《战争机器》的影子，利用地形与敌人周旋相当刺激。战斗风格如果能再硬派一些就更好了，可能是个人习惯问题。 By 翅膀

1月21日 战场女武神2 加利亚王立士官学校



PSP PS Portable UMD

SEGA 5140日元

TPS/日版/1人 全年龄



这次的PSP版系统上的改变让人感到不论是在策略部分还是战斗部分都是半桶水，两面都想兼顾，结果两面都不够突出。战斗中可以选择使用人类或是战车，后者通过部件进行强化，看似强大，不过给人绕到屁股后面来一炮就惨了……虽然是手动操作，其实非常简单，玩久了略显枯燥。 By 北斗



本作最大的意义便是在于系统上的创新。指令式的战场指挥加上手动式的实际操作，不仅满足了SLG玩家的爱好又能吸引FPS饭的加入。但这仅仅是理论，实际上策略部分需要做的十分简单，无非就配置人员而已，而手动部分则是显得过于单调，且流畅程度十分有限。 By 零羽



本作承袭前作的战斗系统，地图部分导入了独立区域概念，让战斗空间更为广阔。强化了原有战车改装系统，以改变战车的战斗性能来适应不同需求。此外也强化了培育角色的升级系统，从前单纯的基本兵种与高级兵种，扩展为可根据机动力或攻击力等不同取向来升级的多重选择。 By 小沛

国外游戏媒体的游戏评测

IGN对《质量效应2》的评价：整体感觉10分：简洁而精细，犹如精彩的电影风格。画面表现9.5分：卓越的艺术趋向和顶级的技术展示。声效表现10分：游戏尽管云集了众多优秀的配音及音乐，马丁·希恩的配音仍然很出众（他为幻影人配音）。上手体验9.5分：紧张的气氛、惊险的战斗及相当深厚的角色扮演元素，绝对是独一无二的设计。耐玩性10分：你将成就一个辉煌的故事，它将创造惊人的耐玩价值。总评：9.6分。《质量效应2》在任何方面来看，你可以肯定它是伟大的。难以置信的是他在某种意义上仍保留了宏大的史诗。战斗和任务相当精彩。在视觉、音效、配乐以及理念上远远领先竞争对手。最令人难忘的是，质量效应2可以让你完成难以置信的野心成就，但并不需要多少磨难。这里需要提醒的是，如果你没玩过1代，游戏中的启示及曲折的情节将不会理解得更加完美。三项满分，声音方面更是大手笔聘请了阵容强大的好莱坞明星参与配音，声音满分决无质疑当然这并不是可以不玩这个游戏的理由，还是要推荐一下。

IGN对《毁灭世界》的评价：本作在剧情叙述方面有着很大的亮点，尽管整体节奏和进程让人感觉略显拖沓。教学模式对于实际的游戏也还比较有用，特别是能够让人很快就能熟练掌握战斗系统中的一些技巧和升级系统。画面表现方面，将3D与2D融合在一起的实际水准看上去并不算好，特别是在调整视角和放大缩小时，不过角色设计的表现却是非常不错，无论是我发角色还是敌方角色。相较于视觉效果的一半，听觉效果则值得表扬，音效很赞，真人语音配音也很不错。战斗系统和升级系统是本作的特点，有创意而且实际效果也很好。不过本作同样有着突出的缺点：那就是游戏节奏太慢，玩久了会感觉过于拖沓，而且随机遇敌系统过高的遇敌率也让人烦躁。丰富的旅程和冒险使得玩家需要投入大量的时间去玩，但是这其中却有相当大的一部分比例是浪费在了没有尽头的随机遇敌战斗。



STGの魂！深度探究射击游戏的无上美学

射击魅力 Shooting Game

Shooting Game，简称STG，通称射击游戏，一个古老而经典的游戏类型，一个简单又美妙无穷的词汇。

《太空侵略者 Extreme》、《宇宙巡航机 重生》、《R-TYPE 度量》、《铁板阵 苏醒》，还有刚刚推出的PSP版《太空怪鱼 爆烈》，从2008年到如今，上世纪七八十年代的一系列射击游戏名作，纷纷以移植、重制、新作的方式再现于当今的主流平台上。

以Xbox360为中心，近年来新推出的新时代射击一个接一个的移植到家用平台上，以前一些老牌射击经典，在XboxLIVE、PSN、Wii网络商店中，以付费下载的方式成为了很多玩家主机中的收藏品。

曾经无比辉煌，又逐渐衰落，一度消声匿迹，如今又以多种多样的方式，如雨后春笋般在各大平台相继涌现，射击游戏，似乎迎来了复兴的光芒。

你痴迷过吗？那穿梭在行星宇宙间不断射击的快感。你沉醉过吗？那包夹在全屏弹幕间却毫发无伤的成就感。你是否记得，那为了挑战一个高分记录而挑灯鏖战的不眠之夜。你是否拥有过，那面对巨大BOSS而坚持不放保险凭技术挑战强敌的无比勇气。是什么让我们如此痴迷？是什么让我们如此沉醉？是那份魂。

回首三十年往昔，STG伴随着游戏的历史一走来，画面变了，音乐变了，弹幕也变了，但唯一不变的，就是那永不褪色的STG之魂！

□文/翅膀

形形色色的主人公

不管是什么射击游戏，玩家都会操控一架拥有强大火力的“主人公”，射出密集又高速的子弹，穿梭于弹幕之间，摧毁不断逼近的敌人，从本质上来说，这个主人公就是游戏给玩家用来射击的一个“点”。在早期的射击游戏当中，玩家操作的就是一个圆点，而随着游戏的不断发展，这个圆点也随之演化成型型色色的形态，根据题材和游戏风格，各种各样的主人公样貌就成了射击游戏的重要卖点。

战斗机

这算是最常见的主人公了吧，也是众多射击游戏当中使用最多的一类。究竟是哪款游戏最先使用战斗机作为主角如今已经不可考，但自打射击游戏开始流行的时候，形形色色的战斗机就已经是射击游戏屏幕上最闪亮的明星。从《1942》中的现实派二战飞机，到满宇宙飞行的超未来化高科技战机，这些由钢铁组成的射击主角奠定了一代射击游戏在业界的地位。在很多玩家印象中，战斗机几乎就是射击游戏的代名词，“飞机游戏”用来代指STG射击游戏早已是家常便饭。正因为是由机械构成的躯体，战斗机可以表现出没有限制的高科技武器，什么机枪、光束、导弹、炸雷、甚至毁灭一切的禁断武器，都可以往战斗机身上扔，只要能表现出华丽的效果，制作人员就可以在机身上实现无穷的创意，战机的造型越来越前卫，金属质感越来越真实，身上挂的零件越来越夸张，只要射击游戏存在一天，这些飞跃蓝天宇宙的钢铁空军们就会永远向我们招手。

神话怪物

飞龙、神鸟、狮鹫、恶魔、凤凰、天马……只要是会飞的东西都是拿来做射击主角的好选择，对比钢铁战机，这些有生命的东西反而可以表现出它们特有的要素。龙可以喷射灼热的火球，恶魔能发动强力的波动、凤凰可以把火焰和旋风当作武器射向敌人，这些靠自然和非自然力发动的远程武器可一点都不逊色于冰冷的子弹，同样涵盖全屏的弹幕结合五光十色的风火雷电，给游戏画面带来了一种不同于科幻题材的魔幻美感。通常情况下，使用这类主角的游戏都会结合相应风格的背景题材，营造出一个神话色彩的世界，让玩家体验爽快射击的同时，也感受神神怪怪的奇幻魅力。经由画师之手，这些神兽鬼怪同样会拥有极为帅气的外表，彪悍的身材和威严的魄力，这种射击游戏数量虽不多，但都会给人留下深刻的印象。

超能力者

近几年非常流行的一类题材，把活生生的人当作可以满屏射子弹的飞机来用，而且多以年轻的女孩子为主。其实拿人当兵器的例子由来已久，彩京射击名作《武装飞鸟》就是一个个大活人在天上飞来飞去扫荡群魔的故事，不管是正太萝莉还是大叔御姐，发出的弹幕都不亚于一架超级战斗机，当然，这都是为了满足玩家的爽快感而做出的夸张元素，而恰恰正是这种夸张元素，让玩家们感到了“在射击游戏中也可以萌妹子”的超现实思想。近年随着一连串街机游戏不断移植向X360平台，以“人型少女”为主人公的射击游戏越发时兴起来，以《死亡微笑》、《虫姬》为代表，可爱又强大的少女们俘获了一大票宅系爱好者的心。不单是射击达人们，就连平时不怎么会玩射击的菜鸟们也纷纷拿起手柄玩个热闹。俗话说美丽的外表哪里都不吃亏，以漂亮的人物作为主角让游戏更加贴近了玩家们，降低了门槛，游戏也随之增添了更多的吸引力。

人型兵器

这类可以说是战斗机与超能力者的结合品，也是日本机器人文化和宅文化相融合的产物。把原本钢铁威武的战斗机和机器人，通过拟人化描绘摇身变成可爱的少女型机器人，除了身体各处保有机械部分外，在脸部、手部、大腿、绝对领域甚至更多的部位暴露出美丽性感的肌肤，给人极度“萌”的感觉，操作着这样一架“人型兵器”飞上天空战斗不能不说是双重的享受——射击的爽快和美的感受，这和普通的把人当作飞机来用不同，因为纯粹是把机器拟人化、女性化，玩家们感受的是一种蕴涵在机器人魂中的美妙感觉，个中感受不好用语言表达，只有真正体验过才能明白其中的奥妙。KONAMI推出的《少女巡航机》就是这其中的代表，把经典射击系列融入宅向要素，只能说日本这方面的文化流传得实在太深远了，深渊到已经完美的融为一体的程度。

STG的美学之一 第一印象的绚丽背景！

刻入心扉的美丽！

射击游戏不可或缺的元素之一，就是那美伦美唤的游戏背景，天空、地面、宇宙、外星球，只呀有战斗发生的地方，就不能缺少了这些衬托在屏幕上的背景，游戏画面的优劣，乃至游戏整体给人的视觉印象，几乎都要仰仗这部分的尽情发挥呢。

背景就是游戏的脸面

提起射击游戏，最先浮现于脑海中的是什么呢？有人会说是布满屏幕的弹幕，有人会说是成群袭来的成群敌人，有人会说是关底火力夸张的大型BOSS，但很多人似乎忽视了一点，射击游戏首先带给我们的并不是这些东西，尤其近年来射击游戏偏向少而精化，能够专心研究射击技术的人越来越少，射击游戏为了追求生存已经不再执着于核心向了，能够带给玩家第一好感印象的要素显得比以前更为重要，第一印象，自然是游戏画面，而游戏背景，就是映入眼帘的一张"脸面"。

由漆黑到绚丽

射击游戏的历史相当古老，自从有了游戏这个类型就一直是主流之一。早期的射击游戏理念很单纯，就是射出子弹击毁敌人而已，厂商设计的重心也都集中在如何变换花样和敌人的排列顺序，对于衬托的背景可以说是毫不关心，绝大多数早期的射击游戏的背景都是漆黑一片，只有白色的子弹在这片黑幕上飞来飞去，显得格外腥目，而又因为这种纯黑色的背景，玩家们都把这种环境自然而然的当成了"宇宙"，因为宇宙就是漆黑一片的，在其中的战斗就是宇宙战争，射击游戏=宇宙战争这一概念一度被流传了很久。其中最具代表性的就是射击名厂TAITO推出的《太空侵略者》，这款以"打击从宇宙袭来的侵略者"为名的游戏，在主题上就把题材定为了宇宙战争，纯黑色的背景更加名正言顺的成为了宇宙。但这样一成不变的黑色背景似乎又缺了些什么。

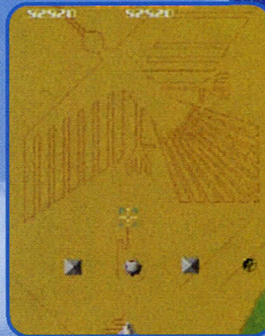


↑《太空侵略者》的漆黑宇宙，这是射击游戏最原初的北京。

改变这种状况的是原NAMCO的名作《大蜜蜂》，当初登场于街机的这款作品在各方面都保持着传统射击游戏的要素，但具有革命性的一点就是，纯黑色的背景上不断的闪现着零零散散的光点，这代表着繁星的亮点给漆黑的背景增添了无以言表的生机，原本只存在于想象中的宇宙就这样如此真实的出现在了眼前，这不能不说是个射击游戏史上的突破。在这之后，就有越来越多的射击游戏开始在背景上下功夫，犹如从混沌走向光明一样，背景的进化昭示着射击游戏走向成熟和繁荣。83年NAMCO推出的《铁板阵》，就已经完全超越了原来单一制的游戏背景，绿色的森林、土黄色的沙漠、蓝色的大海，加上布满星辰的宇宙，缤纷绚丽的世界让传统射击游戏彻底翻了个个，其造成的革命性效应时至今日都无法磨灭。其后KONAMI推出的一系列射击名作更将之发扬光大，85年推出的《兵蜂》不仅有色彩斑斓的地面世界，还把云彩这一天空中的景象搬进了游戏中，玩家操作兵蜂在云层中穿梭的感觉是前所未有的。另一名作《宇宙巡航机》通篇都在展示浩瀚宇宙和外星球那充满科幻风的未知世界，那细致描绘的背景已经不能用色彩来形容了，在背景上设置障碍物的设计已经让背景和游戏本身融合到了一起。



→射击游戏=宇宙战争这一《兵蜂》的背景在当时算是十分绚丽的了，有山有水还有云，立体式的。



←《铁板阵》中的沙漠关卡，黄茫茫的一片和特色花纹，对比漆黑一片光彩多了。

如果说原始的射击游戏没有什么可以用来辨别的标准的话，那背景这张"脸"就是如今玩家选择一款射击游戏的重要参考，和其他类型游戏的画面一样，背景的表现力承担着一款射击游戏带给玩家的视觉印象。

STG的美学之二 快感之源连射之魂！

爽！连续命中的快感

射击游戏的历史上曾经经历过一段被称为"大连射时代"的黄金期，以连续射击为核心要素的众多名作们培养了一代以连射为荣的射击达人们。进入21世纪后，这股连射的灵魂几乎已经消失殆尽了，而正是这种连射的成分，才是射击游戏的精髓所在。

按键按到手折的连射之魂

连射，顾名思义就是在游戏中连续射击的意思，如今但凡射击游戏玩家操作的主人公都是以连射为标准配置的，但对比移植到家用机的众多射击游戏采用一键连发不同，传统意义上的STG都是需要不断手动按键来实现连射的，不管玩家的火力有多么强大，不管是实弹还是光束什么的，只按一次按键都只会射出一发或一串子弹，要想持续不断的射击必须持续不断的按键才行。所以以往的街机厅中，只要是射击游戏的机台，你都不难看到右手食指不间断的敲打一个按键的"高桥名人们"，街机厅老板们每天修理最多的就是射击机台上负责射击的那个按键，因为这个按键的按键次数远远超过了其他游戏。如果你询问一名玩家为什么喜欢射击游戏，得到的回答多半都会是"喜欢连续射击击破敌人的爽快感"，用自己的手指操控战机的枪口，射出一串一串连续不断的子弹，将击中的敌人毁灭、爆炸，这种由手指带来的爽快感真真切切的是可以感受到的。

大连射时代

早期，以《太空侵略者》为代表的射击游戏还不能称之为"连射"，《太空侵略者》中的炮台只能单发射击，一次一颗子弹，必须看准时机才能击中敌人。之后的《小蜜蜂》，玩家也只能做出两连发式的射击，需要依照节奏来击打按键击破敌人。这些早期的游戏都是不存在连射的概念的，射击就是射击，射击就要命中敌人，不提倡浪费子弹，落空的次数越多就意味着离游戏结束越近。除了游戏设计概念外，其实游戏硬件的限制也是这种模式的一个原因所在。



←《铁板阵》的对空射击是连射型，对地则是单射。



→《小蜜蜂》中已经可以在一定频度间进行连射，但依然只能算连发型的单射，仍然需要掌握节奏，和连射时代的游戏不一样。

在当时，市面上流行的街机筐体并不是像现在这样屏幕在上、按键在下的一体式设计，射击游戏的按键都位于机台的侧面，按节奏来击打的手感尚可，但要持续不断的连打就很勉强了，即使有游戏需要这样做，几分钟按下来也会手臂酸痛，硬体的限制让连射没有孕育它的环境。而到了1984年，"连射"已经是射击游戏中的核心要素了，前一年推出的《铁板阵》甚至还传出了需要连续256次按键才可击破的BOSS之传闻。随后推出的《星之力量》更是确立了连射在射击游戏中不可或缺的地位。这个时期，街机的筐体已经经过了革新，射击的按键被转移到了屏幕下方，左边的摇杆和右边的按键位于一排，和现在的街机设计没有什么不同，如此一来，射击游戏的操作感得到了大幅加强，连续射击的操作也变得轻而易举。在这之后，以磨练自身连打技法的游戏高打们不断涌现，甚至创造了很多独门的操作手法，技术含量不亚于弹奏艺术。

当时有需要交替按两个按键来射出不同子弹的游戏，有人就发明出了名为"钢琴击"的操作手法，把食指和中指分别放在两个按键上，像弹钢琴那样交替按键，那指法简直就像专业的钢琴家一样，对于熟练的高打们，这种技法即使再加上一个"雷"键，一个手操作三个按键，长时间玩下去也不会感觉到疲劳，这种在长期游戏中磨练而出的游戏指法，即使到今日也被当作一种技术在玩家当中广为流传着。

STG的美学之三 震撼之源巨大战舰！

从屏幕传来的阵阵压迫感！

无论是敌方的还是我方的，巨大战舰对于少年时代的我们来说都是永远的浪漫，那巨大的威压感与渺小的自机之间的对比，就像是孤胆英雄面对庞然大军一样，那种身临绝境的紧张气氛和以小挑大的逆反感就是射击游戏最强烈的刺激。

大的，就是震撼的

最新锐战机击沉敌人的巨大战舰，这样的场面已经被电影和动画作品广为应用，而这种让人热血沸腾的场面在很早以前就被射击游戏用到了。1978年推出的《太空侵略者》，在不断击落五颜六色的小型侵略者群后，就会出现身型比一般敌人大数倍的超大号侵略者，出现之前在屏幕上闪现的“BOSS”提示至今让玩过的玩家印象深刻，由一群敌人聚拢在一起构成的BOSS巨体会在发射子弹的同时逐渐向玩家逼近，必须集中火力迅速将之消灭才能确保游戏的继续进行，那种犹如倒计时的压迫感在当时是只有电影中才能感到的震撼。



←《星之战士》中的BOSS占据了屏幕一大半面积。

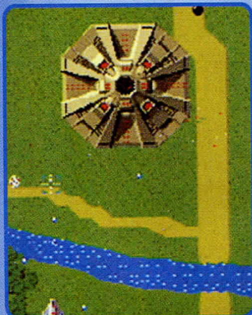


→《R-TYPE》的这个战舰不仅塞满了屏幕，还限制了自机的活动范围，真是够霸道。

说起巨大的战舰，《铁板阵》中的一架空中要塞是非常有名的，在关卡途中突然出现的巨大身影，占据了屏幕三分之一的体型，第一次看到这东西时都会感到一种莫名的压迫感，背景音乐也在这时停止了，取而代之的是一首压抑的重低音BGM，营造出难以言表的紧张感。要塞中央闪现的暗红色核心就是要玩家攻击的地方，必须集中射击该部位才能对要塞造成伤害，话虽如此，要塞核心的那种让人不舒服的暗红色对玩家来说也种压力，加之沉重的背景音乐和要塞本身响起的轰鸣声，在这种环境中还能保持平常心射击的玩家真的不算多，至少在当时不畏惧如此压迫感的人已经能算是高手了。

多样化的BOSS们

在这以后，“巨大战舰”就成了射击游戏中的常客，且多数都扮演着BOSS之类的强力敌人。由“每秒点击16下”的高桥名人开发的射击游戏《星之战士》，其中就出现了体型占据屏幕一半之大的超大型敌舰，出现后画面的高速纵向卷轴让战斗趋向白热化，自机与这架庞然大物相比就像蚊子一般渺小，还有TAITO于1986年推出的名作《太空怪鱼》，游戏中出现的大型战舰都是像鱼一样的海洋生物，让玩家与之战斗时要不禁怀疑自己是在宇宙还是在海里。这个系列中的鱼型BOSS还时常“与时俱进”，在新作中总会有一些近年才被发现的新品鱼种，在游戏中宣传海洋生物知识，这倒是十分少见。



↑早期的《铁板阵》敌方战舰，但也占了屏幕三分之一。

更夸张的是，1987年推出的《R-TYPE》中居然出现了整个关卡都是一艘超大型战舰的情景。玩家为了击沉这艘驶向地球的异次元战舰，要在它的舰身四处穿行，在舰身背景的映衬下，与各类炮台、舰载机战斗，爆炸把舰身的甲板层层剥落，巨大的战舰也被一个区域一个区域的被破坏。到最后玩家运用一发波动弹将战舰的中枢电脑彻底摧毁，实在回味无穷。

STG的美学之四 左膀右臂之副武器！

切裂空间的副武器神话！

机体与武器的多彩多样是射击游戏的魅力所在，作为玩家在游戏中用来攻击的手段，这个要素也经历了一段不短的发展历程。与世界观和系统相搭配，而伴随在主合击身边的副武器的种类及表现方式也同样有着各种设计精妙的组合，在视觉效果上也占据着一定地位。

名为炸弹的副武器

在射击游戏的黄金时期，曾经一度流行主武器之外的另一个武器，如果俗称主武器是“枪”，那这个副武器就是“炸弹”。以《太空侵略者》为例，除了向敌人射出的子弹外，玩家操作的飞机还能发出一种像砖头一样的防护壁，具有抵挡敌人子弹的效果，当敌人的子弹碰到这个壁就会被消去，进而提升了玩家的生存率，这算是最原始的“保险”了。

后来有越来越多的射击游戏，把这个副武器改为了攻击型的“炸弹”，一颗发射出去便可实现主武器无法比拟的破坏力，不仅敌人的子弹，就连眼前的敌人自身都会被消灭，名副其实的炸弹。这种攻击用的炸弹有很多表现方式，如导弹、大炮、光束等等。早期的炸弹通常具有十分强大的攻击力，甚至有游戏出现过“一发炸弹击倒一名满血BOSS”这种恐怖的情况。



↑所谓副武器，通常都能实现主武器无法实现的攻击效果。

说到这里就不能不提一个罕见又相当经典的例子，就是《铁板阵》，这款游戏中的副武器是向地面投掷对地炸弹，地面上的敌人无法用主武器的枪来射击，只有用对地炸弹才能攻击到，反过来空中的敌人也不可用对地炸弹来攻击，这种空陆分离的攻击方式让游戏迈向了三次元世界，但可惜的是该作之后便几乎没有再用这种设计的游戏了。

丰富多彩的辅助形态

不知从什么时候开始，射击游戏中开始有了“道具”这一要素，在激烈的战场上漂浮飞行的各类道具是玩家们最得力的助手。除了可以给自机提升主武器的火力外，很多道具还具有更加神奇的功效。1991年KONAMI推出的《帝国战机》中，当自机和同伴合计收集5个能量块后，1P和2P就会合体成无比强大的空中战舰，在有限的时间和耐久内利用逆天的火力虐杀杂鱼不再是BOSS的特权。同样是KONAMI的《宇宙巡航机》，火力提升后出现的僚机（俗称“分身”）想必是所有玩家都会追求的火力配置吧，可以穿越墙壁、抵挡子弹的特性，加上最多可提升三倍的火力范围让孤胆闯关的玩家不再孤独。还有很多射击游戏中，随主武器一起射出的导弹，这种带有自动追尾特性，同时又与主火力的枪分开计算伤害的辅助武器在闯关中发挥的作用是相当大的，只要玩过《宇宙巡航机》的人，都会知道斜方向射出的导弹是多么的举足轻重，很多场地要想全身而进，少了它们的帮助是不行的。



→从地面上伸出的防空炮台实在是很麻烦的东西，这时向下方射击的对地导弹就成了最宝贵的帮手。



←对地专用射击算是《铁板阵》的首创，点子不错，但不知为什么没能传承下去。

利用敌人的子弹来转化为对己有利的东西，这种设定也不少见。像单设一个“敌弹吸收”的按键来吸收敌人的子弹，并转化为自机火力提升道具的设定比比皆是。而像《斑鸠》中那样直接吸收与自机同色子弹的情况倒不多见，通过不断转变红蓝两种机身颜色，吸收同色子弹来制造更宽松的回避机会，并转化为自身火力的能量来源，形成更强大的攻击手段，所谓经典就是由这种经典的设计来创造的。

副武器的历史就是射击游戏的历史，随着射击游戏的不断发展，围绕在其周围的副武器必将发展出更多的花样，请期待更古怪、更匪夷所思、更让人掉下巴的副武器吧！

STG的美学之五 高深战术阵型连协!

全机列队！全弹发射！

和自机的“小弟”们组成整齐的方队，保持好与友军机的位置一起进行团队作战，对空对海的广范围攻击，集中于一点的坚固防御……有了值得信赖的伙伴，玩家将不再孤单，面对群起而上的敌人大军，我们要做的就是团结起来，群起而上的反击，反击！

日本物产的阵型系列

敌方的巨大BOSS可以聚拢大群杂鱼展开多彩多样的团队攻击，那么我方为什么不可以呢？召集手下围在自机身边，组成帅气的攻击阵型一齐射击，这是多么帅的一件事！那么，要想实现这一点，我们首先要从用作副机的零件和寻找僚机入手，人多好办事，团队总要有队员不是？

1986年日本物产推出的《神鹰一号》是款不能不提到的游戏，这款游戏可以说就是阵型连协式攻击的代表作之一。游戏中玩家会从地面打开的格纳库中得到总共4个种类的零件机，与玩家操作的自机进行合体，并进行分离式的连协攻击。每次合体屏幕下方都会显示一个数字，即分离攻击的使用次数，在次数限制内玩家可以随时展开阵型进行大范围的射击。合体最多可以进行5次，虽然随着不断合体机身的重弹面积会越来越大，但在攻击时所含盖的射击面积同样会成倍增加，5机合体展开后甚至会达到覆盖左右全屏范围的射击宽度。而且阵型展开后，重弹的判定就只有玩家控制的自机一架那么小，其他展开的僚机都是无敌的，这点对比BOSS身边带的杂鱼小弟可说是极大的优惠了。灵活运用对快速破敌和挑战高分很有帮助。这款作品曾经移植到FC上，家用版除了原本内容外，还新增了阵型编辑模式，在这里玩家可以对展开后的阵型、僚机的排列方式，以及各自的射击方向等做出各种各样的自定义设定，爽快射击的同时又多了一份战略性。这之后推出的续篇也同样继承了这一成功要素。

除此之外由日本物产推出的一系列射击游戏，虽然各有特色，却都无一例外的保持着这种阵型式的招牌要素，也都在画面下方明文显示着可以连协攻击的次数，阵型连协式攻击，完全成了日本物产出品的射击游戏的代名词了。

自由化的团队连协

专门以连协式攻击为卖点的游戏，除了日本物产以外还有不少厂商推出过，有些作品还衍生出了新的花样。如给分散出的僚机赋予更多的作用，在对空、对地攻击中自由切换，从而实现更灵活、更高效的攻击手段。还有把僚机当作子弹发射出去的“神风敢死队”式攻击，等等，但要说现今流传最广的一种僚机方式，还得归到KONAMI头上。



↑《武者阿雷斯塔》中的阵形连协系统是十分有特色的要素。

《宇宙巡航机》系列向来都有伴随在自机身边的僚机的传统，它们会随着自机的移动而产生有规律的惯性移动，就像尾巴一样时刻跟随在自机周围，是玩家身边最得力又可靠的伙伴。



←自机和僚机排成整齐的一条直线向上突进，怎么看都非常热血，实在是有趣的设定。



→两机合体后放出粗大的超威力激光，攻击上的协同作战这种表现算是最直接了当的方式了。

STG的美学之六 恐怖弹幕乱舞之魂!

不放过一毫米的生存机会！

随着硬件性能的提升，同一屏幕内可以表现的子弹数量也得到了解放，原本零零散散射向玩家的子弹群一口气变成了如雨点般压过来的弹幕，传统的射击游戏也在人们的印象中演变成了“弹幕射击游戏”，但是，这种模式的人气由来，可并非如此简单。

弹幕的过去与现在

如今的这个时代，提起“射击游戏”，最先让人想到的是什么？除去FPS的第一人称射击不谈，就以纵版及横版的“飞机游戏”来说，我想十个人中有九个人的回答会是“弹幕”，将整个屏幕塞满的超庞大敌弹群，已是当今STG游戏必备的游戏表现方式。或是由大批杂兵炮台射出的群弹乱舞，或是由强力BOSS散布出的无赖招式，总之都要竭尽所能的让子弹布满屏幕的每一个角落。面对敌人散发出的旋涡状密集弹幕，玩家唯一的生机就是在这密密麻麻的子弹中不断的回避，利用那哪怕一毫米的空隙，从死神的魔爪旁擦身而过，那种从紧张和弛缓的节奏中产生的爽快感，即所谓弹幕射击游戏的“醍醐味”。



←散射至全屏的弹幕压迫力正是弹幕射击游戏的魅力所在，技术就是这样练出来的



→每过一个周目，敌人的子弹数量就会呈倍数增涨，敌人被击破时还会射出“破坏弹”，玩过《沙罗曼蛇》就知道。

第一款弹幕型射击游戏通常的说法是1993年由TOAPLAN推出的《疯狂枪支》，而要说弹幕的代表性，有人就要提起《怒首领蜂》。这款诞生于90年代后期，依靠究级弹幕提升爽快感和难度的著名STG，开发商CAVE也成为了弹幕型射击游戏的招牌代表。不过弹幕其实并不是这个时期的原创产物，在更早的时期，弹幕就已经存在于很多射击游戏当中了。像多数人都玩过的《沙罗曼蛇》，在多周目的情况下存在着一种“击返弹”，就是敌人被消灭的同时射出的子弹，这种子弹不仅数量多速度快，而且无处不在，在多周目的难度叠加下击返弹混杂着普通子弹形成了多角度的弹幕，尤其是3周目后的第5关，那壮观的多重弹幕带来的震撼只能用绝望来形容。此外同时期的射击名作《究级虎》的最终BOSS，也是以“高速而艺术”的弹幕闻名于天下，MD老玩家应该印象深刻。

于是遵循人气的推动，弹幕系射击游戏就这样发展了下去，到了90年代中叶，弹幕已经是射击游戏中不可撼动的核心要素，以此为主要卖点的射击游戏开始占据市场的主流地位。当时由ATLUS发行的《怒首领蜂》即为其中的佼佼者，从公布的第一天起，厂商就把看了让人眼花的缤纷弹幕当作重点来宣传，并凭此博得了极高人气。如今新推出的射击游戏如纵版的《虫姬》，夸张的密布型弹幕依然在游戏中随处可见。在如今已经极度缩小的射击游戏市场中，弹幕型STG还能保持一定程度的兴盛，也是有其不可替代的魅力所在的。

人气的双刃剑

在上世纪80年代处于街机游戏盟主地位的射击游戏，进入90年代后急剧衰落，个中原因是多方面的。除了难度高上手困难外，过度开发的作品数量恐怕也是重要的原因。一部作品要想超越以往作品的成就，就必然要提升更高的表现力，提高游戏难度、增加敌人数量、增强画面及音乐的表现效果，游戏在朝着高成本、大制作的方向发展，再加上其他类型游戏的冲击，高门槛的射击游戏越来越不吃香，分给其的开发费用也随之减少。像弹幕这种射击游戏的卖点，也成了制约其人气的一把利剑，弹幕固然华丽，穿梭于其中的成就感也爽快十足，但这都要建立在高超的技术基础上的，一般的玩家根本没有存活的余地，这也算是弹幕射击的一个瓶颈了。



↑这款游戏可算是弹幕系的元祖了，你认识它吗？

STG的美学之七 偷巧打法的安全地带！

让关底路人化的绝对领域！

射击游戏界一直流传着一个很酷的词汇，那就是传说中可以“横眉冷对千弹雨”的“安全地带”，只要躲在这个神奇的地方，完全不进行操作，就能让一波又一波的弹幕从自机身旁擦边而过，看似危险却毫发无伤，这种场面不仅对于实际体验者，就连旁观者也会叹为观止。

安全地带意味着什么

把自机放在一个地方停住不动，如此这样就能让壮观的弹幕全部擦身而过而不伤及分毫，这所谓的安全地带对不同的人来说有着不同的意义。对于射击苦手的人这是非常好的帮助，对长时间玩累的人这是难得的休息时间，对射击达人来说这是偷机取巧的不齿作法，而对于经营游戏厅的老板来说，安全地带却意味着变相降低了游戏难度，延长了玩家的游戏时间，是让他们深恶痛绝的东西，无不欲除之而后快。

KONAMI的《宇宙巡航机2》就以数量众多的安全地带而闻名，很多BOSS战都有着不动而屈人之兵的安全地带和将之秒杀的时机，看似火力非常强大，其实对存在火力无法触及的死角，或是在威胁到来之前就能把BOSS击破，类似这种例子在游戏中比比皆是。还有像《R-TYPE》中那样明显有意留给玩家的安全地带，只要明白了窍门，攻略难关完全是轻而易举的事。在当时的游戏攻略中这类安全地带也是重点描述的对象。


↑《太空怪鱼G》的某个BOSS，躲在右上角贴近BOSS即可毫发无伤。

此外还有利用BOSS无法射击的方向来人工制造出安全地带的例子，如《雷电》第6关的BOSS，向下方射出的弹幕极其凶猛，但却无法向上方射出一颗子弹，自机只要飞到BOSS头顶上方就能悠闲的喝茶。还有彩京射击游戏中的众多BOSS，喷出满屏弹幕的子弹发射口却是射击的死角，自机只要保持在发射口的内壁，就等于是躲到了弹幕的后方，让BOSS白白浪费掉满屏的子弹，即所谓“最危险的地方就是最安全的地方”。

还有一种严格来说不算是安全地带的场合，按照特定条件在BOSS行动开始前就将其击沉，也同样会实现不动而屈人之兵的效果。如《太空怪鱼》中就有BOSS在攻击开始前，集中火力对触须部猛烈射击，3秒钟就能将之击破。还有《式神之城》系列，一直都有密集速攻秒杀的传统，对射击新手来说这都是很有吸引力的。

但是这也产生了一个负面问题，就是过于安全的安全地带会大幅缩短游戏的寿命。如《怒首领蜂 大往生》就有着用初期火力无伤击败最终BOSS的记录，那名玩家利用的就是最终BOSS战中的安全地带，这让挑战变得毫无看点。甚至还有只需剁在屏幕左上角就能无脑通关的案例，不知是程序设计存在问题还是之作人有意为之，如此造成的结果就是该游戏上市两周后就从机房中消失了，安全地带成了扼杀游戏的悲惨凶手，这实在是射击游戏史上的惨痛教训。


←《式神之城2》很多人都玩过，在BOSS攻击发动前集中火力将之秒杀，也算是安全地带的变种。


←玩射击游戏次数多了，时常会有意无意的发现一些安全地带，下次游戏时就会不自觉的去利用。

与游戏性相结合

进入90年代后，射击游戏的设计变得更加多样化复杂化，以前那种所谓安全地带也逐渐演变成了另一种形式，不再是绝对安全，而是“能从BOSS特定攻击下安全回避掉”的位置，例如《打击者1945》等彩京系列的射击游戏当中，很多BOSS都会有变形的能力，多达十余种的攻击方式轮流放出，根据招式的不同让自机飞到特定的位置就能安全回避掉，这才是与游戏性的结合。

STG的美学之八 命悬一线的保险炸雷！

闯关杀将的终极兵器！

被持续不断的战斗搞得神经紧张的时候，被满天没完没了的弹幕弄得眼花缭乱的时候，把八面杂鱼围得穷途末路的时候，被强力无耻的BOSS虐待得要吐血的时候，要用什么方式发泄心中的不快，解决眼前的难题呢？按下手边的那个按键，轰！世界清净了。

是要分还是要命？

射击游戏中的“保险”这个词应该是随着弹幕的兴起而一同出现的，如词意所示，保险一出，小命保住，保险就是为了保证自机存活而设计的一种保命措施。当满屏的弹幕铺满整个画面时，作为一个正常的人第一反应不是钻进这些密密麻麻的空隙中找刺激，而是如何让眼前的这些东西消失掉，与其躲避敌人的攻击不如让制造攻击的敌人消失，作为实用论来说这是理所当然的。因此最早期出现的所谓“保险”就是以消除敌人子弹为目的的一种副武器，发射出去后可以把一定范围内的子弹消掉，为自机制造出躲避的空间。或是以防护罩的方式出现，包围在自机周围，一定时间内不受敌弹的威胁。。

进入90年代后，随着同屏子弹数的越发增多，这种可以制造短时间无敌效果的“保险”显得越来越重要，街机游戏通常会有计算分数的系统，玩家在有限的命数内打出的分数会永久显示在玩家分数排行榜上，并签有自己的签名，这大大刺激了玩家们挑战高分的兴趣。如何在不续币的情况下打到更远，得到更多的分数成了玩家们研究的课题，而不幸死一条命的代价就是让追求高分的可能性被降低，在眼看就要被击落的瞬间就不得不使用保险来保命。但保险是有限的，前期使用过多的话有可能就会导致后期强力的BOSS战中无保险可用的情况，除了磨练自己的射击和躲避技术外，保险的使用时机也是高手的必备技能。还有更重要的一点，很多射击游戏中，积攒下来的保险在过关时是计算分数的，使用一颗就少很多分数，为了追求分数玩家们就不得不冒着死掉的危险抱着保险不放，也因此经常看到一些因“抱着保险死”而大拍机台懊恼的样子。没办法，高手都是要经过这个过程的。像那种第一次玩就能一命通关的新人类只是地球外的稀有生物。要分不要命，还是要命不要分，这真的是个难题。


→《雷电4》依然保留着闪耀全屏的超威力炸弹，这种全方位的保险如今已经有越发减少的确实。


←《宇宙巡航机》集满能量块后即可开启防护罩，这可算是保险的祖先？

人道毁灭至归于原点

单纯的保命已经无法满足玩家们追求刺激的心理了，以彩京为代表的一系列射击游戏就把保险变出了一个又一个的花样。《打击者1945》中召唤飞机编队群体轰炸的场面至今记忆尤新，《雷电》中覆盖全屏的炸弹让刚刚还在嚣张的敌人瞬间蒸发。类似全屏攻击的保险逐渐演化成了偏向攻击的类型，让自己保持无敌的前提下发射超大型光束给予BOSS重创，或是使用核弹级别的超级人道毁灭兵器，在如此大火力保险面前敌人只有被同情的份。


↑《打击者1945》的保险很多都是飞机编队的轰炸。

近年来，保险在火力上的作用已经逐渐缩小，似乎有回到当初仅仅用来保命的趋势。像《虫姬》中的保险不仅攻击低，而且范围小得可怜，基本只能用于短时间保命用。弹幕射击游戏的精髓是享受在弹幕间穿梭回避的快感，保险的作用已经越发不重要了。

玩家眼中射击游戏的魅力！

射击游戏其实是一种用户面很广的类型，它没有什么语言的障碍，也没有操作上的门槛，简单的游戏方式任谁都可以上手一玩。技术好的重度玩家可以在其中磨练技术，追求多周目更高层次的挑战，而轻度玩家就算不强求分数及通关的话，也能从中找到很多值得享受的乐趣。

设定的魅力

每部精心制作的射击游戏，都会有壮阔的背景精美的角色和机械，很多游戏的设定京戏程度甚至匹敌一部电影及动画。通过开场OP、文字叙述、自机和敌人的设定造型，还有每关之间的插画等内容，玩家可以从中了解到这些充满吸引力的背景要素。此外，还存在着仅仅玩游戏还无法了解到的一些东西，包括各种隐藏要素、机械、怪物的设定细节等，这些都要在官方发行的攻略本及设定集中得到解答，开发人员的访谈、自述、传记中还会阐述更不为人知的秘密。一款射击游戏，能包括如此之多让人向往的东西，让人充满了幻想空间，或者说留给人遐想的空间更多一些。



↑请位好的作家编写一个宏大的剧本，这并不是什么难事。

画面的魅力

射击游戏史上流传下来很多像《太空侵略者》、《铁板阵》、《宇宙巡航机》这样的传世经典。而超越了硬件性能的极限，把最精美的图像展现给玩家的作品也不在少数，体现当前世代最高水准的画面，尽全力发挥硬件性能并不只是RPG、ACT大作的特权，作为最古老类型之一的射击游戏也同样有这样的发言权。像1991年FC的《帝国战机》，那精美的背景和色彩描绘令16位机都难以相比。PS2的《宇宙巡航机5》证明了正统横版射击游戏也能拥有一流的图象表现。现如今，移植到X360上的一系列弹幕射击名作，把某些号称3D的二流货色全部撂于马下，射击游戏FANS同样也有了炫耀画面的资本。视觉的享受又给玩射击游戏加了一项理由。



↑现在依然有很多射击游戏在探究全新的技术来增强视觉效果。

BOSS的魅力

BOSS的概念自从1978年的《太空侵略者》时代就已经有了，它的出现意味着一个关卡的终点，也是最大的难点。在关卡途中出现的中BOSS，以及关底出现的大BOSS，它们通用的特征都是巨大的身躯、强大的火力、坚硬的外壳，还有远超喽罗的可观分数。总之它们的存在感都非常强烈，偶然提起一款游戏的其中一关，第一个想到的都是镇守于其中的BOSS们，可以说BOSS才是一款射击游戏的象征性代表。出场时的魄力演出、多彩的攻击方式、隐藏又醒目的弱点，这些BOSS独有的魅力，想必就是让玩家一遍遍接关挑战到底的动力所在吧。



↑充满魄力的BOSS带给玩家对于游戏最深刻的印象

系统的魅力



↑好玩的，就是经典的！

从静止的固定画面到卷轴式的流动画面，纵向卷轴与横向卷轴、一人游戏的技术性与双人游戏的合作性、枪械的火力进化与炸弹保险的作用变革，射击游戏的系统也和画面一样，随着时代的前进而不断演化着。为了打造更多的吸引力，厂商们在游戏系统上所下的功夫，在每款游戏当中都能切身体会到，一个独具匠心的设计就会左右整个游戏的风格，设计的优劣是玩家们判定游戏是否好玩的重要指标。与画面一样，也是有着代表了当前主机最高水准的射击系统的例子，比如DC的《斑鸠》。优秀的画面结合精湛的系统，射击游戏就成功了一半，好玩的游戏才能传承永久，您说是吗？

爽快感的魅力

用射出的子弹把命中的东西全部击倒、破坏，人们心底那份始终压抑的破坏欲在这样的射击当中得到了良好的解放，不用思考什么，任谁都可以轻松享受这份破坏的快感就是射击游戏的一大魅力，就算不去追求分数什么的，操作飞机把出现的敌人一个接一个的击毁，享受这份破坏的爽快感就可以了，不管敌人子弹的话，即使死掉了也还有剩下的命数可以接着玩，命都死完了，续关继续玩就行了，重复不断的续关最后总会打穿游戏，不需要什么技术，只要玩得高兴就好，这就是射击游戏，不要说它的门槛高，它真的很大众。即使你玩不好经常死，反复投币＋连续按键总可以了吧？



↑摧毁就是爽快之源！

音乐的魅力

有着众多动听悦耳的音乐也是射击游戏的特征之一，除了烘托气氛的作用，很多音乐单独拿出来听都是值得欣赏的神曲，为了听游戏中的音乐而去玩一款射击游戏的例子相当常见。早期像《宇宙巡航机》、《沙罗曼蛇》系列中的电子乐每首都是经典的旋律，《太空怪兽》中的壮阔雄壮的宇宙风乐曲已是该系列的象征之一，彩京系列的射击游戏的原声OST一直都是FANS们珍藏的至宝，就连如今XBLA上销售的一些射击小游戏，如《几何战争》，都不忘营造出动感十足的摇滚乐来把游戏气氛提升到极致。有好的曲子，一款射击游戏就成功了一半。好游戏没好音乐怎么行？不行！



↑不管多么简单的画面，一首好曲子也能在游戏史上留名。

快餐的魅力

射击游戏拥有一个大型游戏无法比拟的优势，那就是短时间追求满足感的特征。在睡觉之前，在出门之前，或是午休短暂的闲暇时间，打上一会儿射击游戏实在是种惬意的事情，不用过多的思考，不用手指酸痛，更不用为剧情牵肠挂肚，拿起来就打，随时就能放下，而在这短短的时间内刺激的爽快感已经满足了渴求的心灵。现如今掌机已经非常普及，随手拿起一台PSP，进入一款射击游戏打上两盘，车站到家了，排队结束了，等候的人也到了，追求短期爽快感的射击游戏被赋予了新的使命，就和以前的街机厅一样，随便塞进一个币，享受十几分钟的爽快，一天的紧张和不快一扫而光，打完撒手走人，不用留恋什么，闲暇时的好伙伴，就是它了！还等什么，你想发泄心中的烦恼吗？拿起射击游戏，痛快的打一场吧！！



↑带限制时间的射击游戏更是快餐中的快餐，都不允许长玩。



新年要有新气象，新年要比去年强。新年新作继续期待，新年新番看不过来……

闯关族的家



果然这期又有攻略可做了，不知道我是应该高兴呢，还是应该高兴呢……《战场女武神》的第一作，我是非常想玩，但始终没玩上的，而《战场女武神2》则是我本来没打算玩，但必须要玩的……真纠结啊~

新年的时候，大家都会许下自己的愿望，期待来年能够梦想成真。在此我也大胆的占用闯家一角，说出今年的六大愿望。如能全部实现，那我一定感谢老天爷你的八辈儿祖宗……祈祷1：每天公交等车时间不超过5分钟，祈祷2：公司楼下左拐的饭馆能够尽早的倒闭，祈祷3：公司楼下对面的饭馆能够尽早的倒闭，祈祷4：《机战OG传说 超越》能够提前偷跑，祈祷5：《萌萌2次大战（略）》能够提前偷跑，祈祷6：《潘多拉之心》第二季能够及早上映（众人：这都是什么乱七八糟的愿望啊~）

小编众再次大结集了哦~

话说蔬菜汁踢掉木木做了一番大事啊：占领闯家和大话电玩。不过个人还是很喜欢菜汁的，说话很搞笑哦，呵呵。哦对了，我又被菜汁的那番话（第263期P27页下方）给雷倒了。我们班主任是很不苟言笑的……我能够想象出嬉皮笑脸的菜汁低着头被我们老师劈头盖脸地攻击……

最近，我们这儿流感爆发，体温37度以上就要收拾书包滚蛋，所以这个周三我们班走了20多人……他们把体温计倒着甩，甩至37度左右就回家享乐去了……不光我们班是这样，我们级部800多人，走了200多，而且还不停课。啊，HN，你多美丽！

啊现在英语和化学真是越来越简单了。只有物理非常苦手。而且我们物理老师是我们学校最好的物理老师，人也很可爱。我实在不明白物体“做功”有什么意义？

我们这边也不下雪，真是不爽呢。下面是我给各位编辑的留言喏：

TO风林■ 木木哥变得这么低调，咋还退居二线了呢？

TO七曜■ 哥们儿最近咋不写文章了？你写的《恋物癖的极致》我又翻出来看了，经典！

TO翅膀■ 360三红了？是挺无语的，再买一台吧。现在360都白菜价了。（不过我们这边是海参价）

TO 小沛■ 动手术，我来《超执刀》！每十秒注一次补心率剂，让您屁屁开满针眼儿之花！

TO 北斗■ 你知道蜡笔小新之父倒下了吧？以后少上山，否则……

TO 桔梗■ ……小弟大胆问一下大人，你是男是女？（我猜是男）

TO 菜汁■ 听说PG翔武走掉了，好可惜啊，菜汁没有说服他留下来么？

TO PERFECT■ 下雪了，多好，我们这儿想结结实实地打一场雪仗都不成。

好了，时间不早了，祝大家越来越帅吧，晚安……

——山东 桂元东

零 “桂圆”同学的消息看来不是很灵通嘛，鸟人菜汁已经不在了。现在的闯家是由本人来掌管~看来，H1N1病毒的影响至今都没有消散啊。说起来，原本以为这玩意离自己是很遥远很遥远的东西，但没想到突如其来的就在自己身边爆发了，不过本人并没有被卷入上次编辑部中的病毒爆发事件中，理由很简答，我身上有能让全病毒无效化的钉宫病毒~顺便，借着装病逃课回家的同学真幸福啊，可惜我上学那会儿没赶上这种好事~

说实在的，“桂圆”同学的成绩比我当年要好，那时候的本人，理科强文科弱。数理化这些学科靠的就是一个理解能力，平时多找些实际的例子来琢磨琢磨，会对加强理解有很大帮助的。至于做功的意义，官方的定义想必你也都知道，再说一遍也是没有意义的，举个例子，恩~比如说，你看到一个小萝莉，你冲上前去用力一推，她顺势倒下，这就说明你（力）对她（物体）做了功……（风林：不许用低俗的说明方式来误导小朋友！）



话说，本人看完你的信后，给周围的同事们传达了一下，他们也都有话要对你说~

风林：做人就是要低调嘛，战场的第一线还是要留给年轻的同志来奋斗地。

七曜■ 我现在已经变为奖杯的奴隶了（FF13事件的后遗症）……

翅膀■ 我还是要继续问候微软XXOO……

小沛■ 我装反烧录MAX版，让你玩不了，看你还想给我扎针儿。

北斗■ 没用的东西！（零羽的吐槽1：那个，他这不是说你~）

桔梗■ 你猜我男的？我猜你也是男的~（零羽的吐槽2：真够无聊的~）

PERFECT■ 下大雪了，非常好，我想不被人拉去打雪仗都不成。

在截稿前又收到了一批来信，内有大量的贺年卡。样式则是五花八门，其中不乏很有创意的小作品~像Justwe同学的贺卡就很搞笑，特此表扬一下。（顺便做个预告，你的来信与画稿会登在下期的闯家里~）

TNT.A 小心驶得万年船~~~

这是我第一次给闯家写信，犹豫半天，终于勇敢的拿起手中的笔，好几次都有想写信的冲动，但都没写，因为已经高三了，时间很紧，虽然这样，但还是尽量抽出一些时间来打游戏，所以到现在还是有点后悔不早点给编辑部写信呢。



记得初一那时很想玩PS2，手中只有台FC，于是胜利几天饭钱去玩，但后来又不玩了，因为不合算。于是下定决心自己入手一台，功夫不负有心人，中考后终于入手了一台，但由于那时对游戏的无知，而电视又太老，只能输出黑白画面，所以那个假期仅将当时的大作《生化4》通了2遍，别的也只是草草的玩了一些，而且经常犯3D症，身体不太好吧，一玩就头晕，不知道小编是否有同感。

之后，我在高二又入手了我的第二台主机Wii。拿回来有一种莫名的感动，次世代主机啊！由于有了她，我的3D症也治好了，玩第一人称射击不再犯头晕，于是我才敢把《COD3》通了关，现在回想起来是多么幸福的一段时光，真不愿意继续回想了，最不该发生的事情发生了，也许是我的无知，我从网上下载了个4.1J系统的wad文件，用SD卡升了级，之后不小心卸载，一开机黑屏……算了，都过去了。之后拿去给BOSS修，换了块主板，可以用，但后遗症一大堆，我无时无刻都在后悔，那时的无知。

由发生在我身上的例子提醒一下大家，破解之类的东西最好还是拿给BOSS去弄，一定要爱护自己的游戏机啊！

——云南 赵恒

高三是人生中的一个关键时期，有多辛苦，咱们都是心知肚明的。不过，虽然学习上是非常紧张，但该放松的时候还是需要放松的。越是艰苦的战斗，就越需要好好休息嘛~选择休息的方式多种多样，有的人喜欢听音乐，有的人喜欢做运动，也有的人喜欢闷头大睡……而作为玩家来说，但凡有那么一点时间，就一定要用在玩游戏上，这对于咱们来说，才是真正的放松，对吧。

现在的游戏主机已经无法跟十年前比了。零羽想说的不是游戏本身的进步，而是主机硬件防D能力的强化。掌机NDS、PSP以及家用机的Wii都是过不了几天就要抬到抬到才能继续玩新游戏的，掌机方面还算好说，一般情况下再怎么折腾也不至于把变砖，但Wii可就不一样了，刷系统时一个不留神，就会变成可怜的赵恒同学这样。所以还是要谨慎而行，才能确保万无一失啊。

本栏目刊登几率85%（手写书信）：北京市东区安外邮局75号信箱，闯家收，100011
本栏目刊登几率50%（电子邮件）：dr@vgame.cn

TNT.B 我们都是GUNDAM！

蔬菜汁大哥说我是掌机FAN，我不同意。不要因为我嫌家用机而这么说。说老实的，我本不想嫌什么类型的主机，但家里的环境逼迫我不得不那么做。家里人管电视很严的，我连偷换视频线接DVD看《电击》都不行，接主机的话，跑得掉吗？就是这样。

自己的小N又要面临大修的危机了。A键、十字键的导电橡胶坏了，虽然还灵，但手感会很差。唉，好不容易把《光之四战士》玩到比较满意的程度了。相对的，我的耐心也快到下限了。想不到武器强化会用上后四种宝石，真是噩梦！尤其是钻石，那可得刷BOSS才能拿得到。不用金手指的话，刷一身极品装备可能得用上好几个月了。网游啊！我索性不干了。改看高达……

我目前在看《G高达》，UC纪年的四部除了《V高达》和初代都看了。V不想看，初代根本找不到！最棒的当属《逆袭的夏亚》。比TV版的激烈多了，根本不是一个档次的。但NBGI为什么不在NDS上出一个《高达VS》呢？高达动作才是王道。SLG半桶水，根本比不了的啊。——广西 梁华毅

鸟人蔬菜汁的嘴，唯一的功能就是出气儿，所以他的话，小梁同学完全可以无视。不过，话说回来，掌机与家用机都是游戏机，又何必分的那么清呢。家庭环境的问题，是个硬伤……但零羽相信，闯家里的同志们都是战士。是战士，就要有克服困难的决心与勇气，知难而进，没有条件就去想办法创造条件。有些时候，不是我们不能，关键问题还是在于，我们没有去想。



不知为什么，现在的游戏动不动就以“刷道具”当做卖点。你要是不想刷吧，这游戏还就完美不了。你要是去刷吧，那就是往火坑里跳（七曜：你才往火坑里跳呢！）。总之呢，刷与不刷，还是因人而异，玩游戏的目的是为了获得快乐，只要能达到这一点，这游戏就算没白玩。

UC系的高达动画可远不止4部吧。0079的初代、0080的口袋、0083的星屑、0087的Z、0088的ZZ以及0093的逆袭，还有08MS和F91以及IGLOO系列。推荐你从0079开始一气看到0093，然后再把几个剧场版跟OVA给补完，绝对能对UC系有一个全新的了解。当然了，V还是最好别看，就一渣作。另外，高达最新的动画，00也不错啊，推荐。

鄙视时间长了眼睛就睁不开了

小编们好，这是吾第二次写信，可是一直不太会写格式。看到许多的帖子，我顿时有一种想写信的冲动，每一次买DR翻到闯关族的家的时候，看见蔬菜汁那头像的眼神时，就感觉这一个直直的眼睛仿佛正夹着赤道！（想象）太直了。是不是蔬菜汁大哥喜欢收集干脆面的调味料呢，我也一样，每次买小浣熊的干脆面时，我都不太爱放料，吾班的一位同学，曾经拿过吾的十几包料，还对着我班比较脑残的一个同学说，把这包料吃了，就是纯爷们儿！那个脑残同学还真把料吃了！

哎，班上的同学，各个玩掌机，就我一个360。但我觉得主机有主机的好处，掌机有掌机的好处！每次吾问班上的同学玩GTA吗？大部分同学都扯到《罪恶都市》、《圣地安列斯》上，而他们一扯，就一个课间，无视吾！

吾在班上，没有一两个可以说主机的朋友，只有写信，所以才有这个冲动。吾的字体很糟糕！本想发邮件，但觉得这样发比较是吾的真情实感！为了写信，吾想了五天，因为学业忙，邮票让老爸代买，可一买就从一天变为了2010年第一个星期。

好了，再扯一点正常的吧！一看到蔬菜汁，我想到了下一期，下下一期会不会刊登上去！希望如愿，只把第一段发上去也就如愿了！谢谢闯家的小编们！希望与你们多聊聊！——河南 李一鸣

话说蔬菜汁的形象，用一个字来形容就是，贱！用两个字来形容就是，很贱！用三个字来形容就是，非常贱！用……（后略10万字）其实，给闯家写信，最重要的不是什么格式，只要你能用心写就足够了。何为用心呢？就是把你自己发自内心的想法说出来，即可。或是令你高兴的美事，或是令你伤心的怨念，都可以。

虽然蔬菜汁已经不再了，但不代表你的希望会就此破灭。闯家是为大家提供交流的一个小平台，只要是诚心吐露心声的内容，我都是会优先选登的。最后，还要对你那个吃掉干脆面调料“脑残”的“纯爷们儿”同学说一句，你也是个战士~

闯家无奖问答

无奖问答：如果只能玩正版游戏的话，你会怎么做呢？

好啊，一向很支持的！而且可以少而精的磨练某一个游戏！——北京 杜江

没办法，就算只有正版，游戏也是要玩的，（眼看着白花花的银子流失……欲哭无泪）实在不行，用电脑玩以前的老游戏，又不乏经典。——湖北 钟正阳

恩如果不贵的话，不必多说，买。但现在可能太早了。有便宜谁不去占呢？但如果只有正版，我相信我会错过不少好游戏的。——广西 梁华毅

本人现在就在玩正版，我第一时间入手了FF13的港版。我大出血，花了580元，虽然也有360版，但我对美版的发音不敢说太多，太难听了！！！——四川 牟显跃

一开始会不习惯，过一阵就好了。再怎么说，游戏也得玩啊。厂商利益受到侵害的话，玩家也没有多大好处。我期待盗版被杜绝的那一天。——北京 李天

我不肯定玩不玩。正版盘要是太贵，我就只会考虑再买D版，买D版时，一般都不用考虑，想玩哪个，直接就买了。——河南 李一鸣

那我只会买《最终幻想》系列以及一些有创意，轻松愉快的游戏。像《小小大星球》那样的！我不喜欢枪杀战争以及老美们的游戏！——四川 许强

那就力挺PS3，还要努力工作、学习。正版号不便宜，挑选游戏一定要谨慎，选出最喜欢的！还有，那好多游戏店就要关门了吧。——山东 宋汉元



267期回函中奖读者：甘肃 谢润（原装MLB美国职棒大联盟球帽）

电软回函表

感谢您的支持，我们将根据读者每期对刊物的评价作出调整和改正，请您认真填写下面的调查表，您的参与是我们工作的动力，来参与《电软》的内容策划吧！

你的自画像（或贴照片）

姓名 ....

性别 ....

年龄 ....

职业 ....

电话 ....

QQ ....

外号 ....

邮编 ....

联系地址 ....

E-mail ....

※请详细填写你的地址与联系方式，以方便我们与你取得联系 ※回函邮寄地址：北京东区安外邮局75号信箱 闯家（收） 邮编：100011

本期电软调查内容

1、你对本期杂志的总体评价

封面 □好 □一般 □难看

整体效果 □好 □一般 □难看

2、你对本期的那篇攻略最感兴趣。

3、你希望我们开办哪三个新栏目

1

2

3

4、“闯关族讲笑话”版块归来！把你的笑话与我们分享吧！

5、本期“期末烤场”哪位编辑的回答你最满意？

□桔梗 □北斗 □零羽 □风林 □翅膀

给全体小编出道题吧？我们将选择其作为下期烤场的主题，并有礼品相送：

1

2

6、闯家留言，不够的话请用信纸吧。



※填写回函卡有机会得到“原装MLB美国职棒大联盟球帽”及“PS2万花筒”。

7、写出你的新年愿望吧

8、写写最近发生的故事吧

9、随便聊聊《战场女武神2》

大话电玩

PS3的破解有重大进展，有何看法?

无论PS3是否破解，短期内会购入吗?

联机是否已成为获得游戏乐趣的重要方式?

电击收藏DVD

您想在游戏天下事和小沛聊点什么?

请写出本期您最不喜欢的栏目，并说明理由

您认为现有的栏目还有哪些不足，请写下您的建议

您想要在电击收藏中看到什么内容?

次世代传媒联盟

电子游戏软件、SO COOL
动感新势力、掌机迷、

最新邮购资讯

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011
联系电话：010-64472177
每本另加挂号费3元



■口袋迷(14) 定价19.8元

第一时间为广大玩家奉上《口袋妖怪白金》的彻底攻了，同时还有经典口袋游戏的深度研究。本期赠品是口袋迷神奇帽子，随机二选一，请注意购买时向零售商索要。



■Wii动力 定价18元

Wii玩家的终极宝典！众多既实用又好玩的内容等你来发现，热门攻略特别策划详细研究等精彩内容看不过来。威动力dvd全面收集88款最新好玩游戏及众多工具，必买!



■NDS标准典藏08终极版 定价18元

2008年最新NDS典藏登场，全面补充春至秋的热门资料及游戏，全书100%全新内容绝无水分，DVD光盘收录100款以上的经典中文游戏，及十数种最新必备实用工具。



■口袋迷(16) 定价19.8元

本期彻底攻略最新口袋游戏《空之探险队》，并特别收录大量独家研究内容。赠品超值附送口袋零钱包和IC卡夹，附带DVD精彩动画看过瘾。



■口袋迷(17) 定价19.8元

《心金银魂》大特报！本期赠送神兽护腕，口袋迷必备！更多精彩独家战术专题，动画报道，原创小说尽在本期《口袋迷17》!



■掌机迷2009年第12期 定价9.8元

本期有FF外传的完全攻略研究，以及数款RPG名作的攻略。精彩的剧情攻略兼具欣赏性与实用性，大家千万不要错过哦。



■SO COOL 2010年第(2)期 定价15元

情人节即将到来，看看这期SoCooL的情侣穿着单元，一起找出最适合你跟他的装扮吧!!情人节送礼物是考验你对对方的了解程度，这期SoCooL一并整理各家值得推荐的礼物，相信一定能帮助你的送礼想法。



■口袋迷精华本2 定价:24.80元

口袋迷新春大餐又来了！本次集合第六至第十辑的精华内容，全部重新编辑修订，重新排版制作,绝对全新效果，并有百页以上全新内容收录，口袋迷不能错过的收藏宝典。

电子游戏软件

2008年第1～24期……9.80元
2008年(6～7合刊)……15.00元
2009年第1～24期……6.99元
2010年第1～3期……6.99元

动感新势力

72~76、82~84期(其它已售完)……9.80元
72、74~76、82~84期DVD豪华版(其它已售完)……15.00元

SO COOL(搜酷)

创刊秋、冬季、06年1～12期(2、5、10、11期已售完)……15元
2007年1、3～12期……15元
2008年1～12期……15元
2009年1~12期……15元
2010年1~2期……15元

口袋迷14、16、17	19.8元
NDS标准掌机典藏2008终极版	18元
Wii动力	18元
口袋迷13普通版\豪华版	19.8\29.8元
口袋迷12普通版	19.8元
PSP终极奥技(修订版最新加印)	19.8元
口袋迷精华本2	24.8元
游戏的设计与开发(平装\精装)(半价)	25\28.5元

你问我答 有问必答

本栏目欢迎大家来信来妹儿交流游戏相关问题

龙哥热线

根据某大师的理论，真正的DQ饭就应该拼命买FF的正版，这样好让FF饭买不到正版只能投靠DQ阵营……头一次听到这么荒谬的逻辑。

第二百六十九期

Q 龙哥你好！我入手了一台日版Wii，由于不小心卸载了4.1J wad系统文件，没安装任何防砖的东东，于是拿去给BOSS换了块主板，但我听说可以软修复，用bootme 1.0给游戏打个补丁再刻盘进工程模式修复，像我这样的情况能搞定吗？换了主板后是4.0U，但只能运行30%不到的游戏，以前能玩的现在大多不能运行了，有的卡死在提示存档处和任天堂许可画面处，有的卡死在进入游戏Loading刚要完时；有的卡死在引导软件Loading处。我修改了好多东西结果还是一样，试了几乎所有ios去运行，去除002操作等，但还是卡死，还有的进入游戏不定时死机并发出刺耳的噪音，或者是会黑屏。拿去问BOSS，他说是光驱问题，可我使用USB玩仍然有此类问题，拿去他又说是系统问题，帮我升到4.1J。此时更严重，左上角的频道不能使用了，一读碟就出现“片子问题”，但用软件读和以前无区别，我又照网上大量教程破解，但和原来无变化，最后BOSS说换了sandisc 8G直读可能会解决部分问题，如《新超级马里奥兄弟》游戏时出现的“片子错误”，此问题任何引导软件都无解。但我个人认为是V3的新主板破解不完美，或是新主板与老光驱不匹配，请问龙哥该如何解决以上的问题？是换直读还是换光驱？此外还有几个小问题：1、为什么韩版可以软破，日版和美版也能支持软直读，那么加直读还有何意义？2、进入游戏后直读还在作用吗？用硬盘读取后光驱还在作用吗？3、如果只能重买一台Wii，那是什么版的Wii兼容性好一些？现在好像只有新主板的Wii了，买后还会出现以上问题吗？4、Sandisk 8G直读是不是每次读碟都要花10–20分钟去独缺内容？之后不用碟，但关机或重放一次碟，原游戏就会消失？是不是它可直接开启游戏而不用进入引导软件？兼容性是不是100%？5、BOSS先是换了南桥与固件芯片，但出现花屏，换了主板才好，为什么？南桥芯片到底起什么作用？（云南昆明 赵恒）

呵呵，不少问题还是挺专业的，龙哥也是颇费周章才整明白，希望没有耽搁您的时间。首先，你的机子进工程模式进行修复的话还是有机会搞定的，但不是百分之百能成功。如果你使用的是纯软改，通过USB LoaderGX/CFG/NeoGamma并选用IOS249/250rev14以上的版本执行游戏仍有相同的问题，那就是硬件的问题。有可能是你的新主机板有问题，或是硬改芯片不良造成的。但新超马是比较特殊的例子，需要额外的动作才能执行，使用USB Loader执行是最快的解决方法。至于你所说的几种办法，因为都有可能是问题造成的原因，所以要尝试了才知道。其余几个问题回复如下：1、省去软改的麻烦。因为软改使用的工具需要不断的更新，硬改更新的频率较低，手续也比较方便。而软改通过光盘读取的速度是一般硬改读取速度的一半，这也是有些人考虑硬改的原因。2、进入游戏后，因为仍然持续存取数据，所以直读当然持续在作用。用硬盘读取游戏，光驱是不作用的。3、除了韩版之外都一样，韩版目前有跨区升级的问题。也就是转换成美/日版机后，若未进行预防措施，升级到4.2会出现003的错误，目前仍然无解。而日/美版的区域可以自由转换，游戏也都兼容，所以没什么限制。而新主机也不应该会出现你之前的问题。4、兼容性非100%。5、南桥芯片进行主机板与周边装置的沟通做用，所以，你的主机目前的问题，很有可能是主机板不良导致的。最后感谢Wiibbs论坛kyogc、yeyezai、在沉默中爆发等网友的帮助。

Q 有急事想请教龙哥！最近PSP上的《王国之心 梦中降生》出了，我一直都很喜欢这个系列，而且也早就盼着新作能在掌机上推出了——之前DS上那个因为我掌机只有PSP所以没玩到，不过听说质量不怎么样。可是现在游戏的iso早就可以下了，但是已知玩不了啊！哎，怎么SE的游戏每次出来都这么麻烦！我现在都等了一个星期了，好像还是没破，请问龙哥这游戏真的就破解不了了吗？（Sola）

恩，SE作为软件厂商，为了对付盗版而在游戏中加入防破解机制本来就是天经地义的事嘛。不过说起来，感觉SE最近在防破解方面的功力是日见深厚了，根据最新来自国外著名PSP破解网站PSPGen的消息，至少近期内完成破解的希望不是很大。他们还特意发表了关于本作破解情况的说明，摘要如下：“先前的消息，Square Enix公司有关拒绝发布PSN数字版权游戏。今天，我们认为，它是有另外原因的。下面则是一个可能的原因不发布数字版权PSN，事实上，王国之心保护措施包括在游戏中阻止访问记忆棒。！这将封锁对ISO的访问，没有存取记忆棒，数据加载就没有了可能。在许多论坛，过去48小时中个破解者们匆忙应战，成功的开始了动画，游戏可以开始，直到第一个BOSS，当它被打败后，发生了系统自动备份，它不能再装载使用。当然，没有发布补丁，发布视频来显示这些“漏洞”。几个UMDGen用文件“EBOOT.BIN”已经公布分享，并与FREECHEAT使用破解，但这些到目前为止只允许显示的第一个屏幕上的游戏补丁。而GEN小组呢？我们已经知道问题，并正在制定解决方案。此外，该游戏是亚洲大陆可用，所以没有更新，也不会提供，因为它只会助长非法下载和抑制的游戏开发，这是我们绝对不支持。Square Enix公司可能已经找到了最终的解决办法，以打击这些盗版？它的作品保护的想法是完全可以理解的。没有一个可以确认的时刻，是谁在2010年完成第一个PSP的破解课题，大家拭目以待！”恩，基本情况就是这样的了，咱们暂且只能“拭目以待”了……



↑SE的反破解功力日见精神，王国之心新作又让破解者们头疼了。

Q 有两个关于《最终幻想12》的剧情问题一直想不大明白，希望龙哥能够给解答一下。1、为什么只有阿西娅和梵看得到拉斯拉的幻影？是不是因为破魔石的缘故？游戏里面关于这一点一直搞不大懂。2、“霸王之剑”和“契约之剑”之间有着什么联系？它们有什么特殊的含义吗？（福建福州 罗林道）

1、因为无论阿西娅还是梵都不愿屈服于帝国统治，却又无力改变现实为死去的亲人雪恨。破魔石所散发出来的迷雾形成了幻影把人牢牢束缚在因为过去而产生的仇恨当中，破魔石在寻找着渴望寻求力量的人，渴望力量之人也在寻求着破魔石——梵和阿西娅渴望着力量，所以被破魔石迷雾塑造出来的幻影所迷惑。阿西娅看到了拉斯拉的幻影，而梵看到了雷克斯的幻影，对于死去至亲之人的爱变成了束缚人心的枷锁，阿西娅和梵逐渐意识到了彼此心境的相似，剧情利用这样的“共鸣”道出了两人的同病相连。破魔石只会同渴求其力量的人产生共鸣，所以虽然同样在战争中失去了亲人，潘涅罗却没有像梵一样看到了死去亲人的幻影。渴求力量之人在奥秋利亚的引导下获得了破魔石及其力量，奥丘利亚正是利用这样的石头和这样的人牢牢束缚住了人类的历史。而被使用过的破魔石为了填补空虚不断渴求着能量并释放出迷雾使人看到内心深处无法忘记的过去。破魔石本身恰如一面镜子，折射出人心与欲望。2、契约之剑是对奥丘利亚授予人类或其他种族用于切割天阳之茧获得破魔石的武器的统称，其名称暗含奥丘利亚与被授予人间的契约关系。从人类的角度看，霸王之剑特指奥丘利亚授予霸王雷斯沃尔的契约之剑，拥有超越破魔石的力量。契约之剑拥有破魔石以上的力量，可以从天阳之茧上切割下新的破魔石，通过破魔石得到了力量的人类作为奥丘利亚的代言者左右着人类的历史，授予者和被授予者间的“契约关系”正体现于此。700年前奥丘利亚授予雷斯沃尔王的霸王之剑已经失去了切割天阳之茧获得新破魔石的能力，奥丘利亚需要新的契约之剑与艾雪定下契约。由此推断，艾雪手中的契约之剑和霸王之剑的

区别在于前者拥有切割天阳之茧而不将其破坏或引起爆炸的作用，后者由于与奥丘利亚之间的契约已失效，只剩下破坏破魔石和天阳之茧的能力。

Q 龙哥好，小弟目前正在攻略Wii的《圣恩传说》，有几个分支任务的完成方法想要请教一下。1、No.58“黑衣の番人”该如何完成？2、No.62“ヘンな人たち”该如何完成？3、No.65“ヒューマノイドの最期”该如何完成？

（黑龙江哈尔滨 赵刚）

1、在斗鸡场战胜贝库后会出现“**マルクラス**”模式，然后要要先完成62号任务（方法见下面）获得“**レクイエム**”，魔法卡收集到40张后到**ザヴェート**港和老头对话交换道具获得“**落し物のアンクレット**”；去砂に埋**もれた**遗迹中战胜BOSS后在宝箱中得到英雄の杖；最后到斗鸡场旅馆把任务都交了。再挑战**マスター・クラス**，注意每胜利一次都要更换角色，全通过后会挑战**ヴェイグ**、**コハク**、**リアラ**3人，胜利后完成本分支任务。2、在**グレルサイド**宿屋与2楼的小孩对话，之后需要去各地的宿屋附近重复这一步骤，分别是在**バロニア**宿屋2楼、**オル・レイユ**宿屋、**セイブル・イゾレ**宿屋、**ユ・リベルテ**宿屋、斗鸡场靠右边、**ベラニック**宿屋、**ザヴェート**宿屋1楼左边、**アンマルチア**の里宿屋旁边、**ラント**自家1楼右边再对话一次可。3、先在**テロスアステュ**1层右边与可对话的小孩对话，再来到2层的记忆室内星地方触发剧情。之后到**コーネル**研究所地下2层其中一个小房间内星地方触发剧情，剧情后要收集以下道具各两个，这些道具最好用壶进行提炼合成：羽**ばたける**＝**きれい**な羽根＋千切**られたページ**，生い茂る＝无名の实＋千切**られたページ**，形无き＝危**ない**液体＋**レアメタル**，个结**する**＝粘土＋**デンジャラス**液体，造**られし**＝齿车＋**レアメタル**，润いし＝免罪の水＋**コモンメタル**。全部收集齐后触发剧情可获得**パスカル**称号。

Q 最近小弟一直在玩《刺客信条2》，这游戏可玩的要素实在是非常丰富啊，不管是分支任务、刺客墓地还是其他收集要素，都很多。托杂志上攻略的福，我现在已经基本把绝大部分的要素都收集齐了，特别是那20个谜题，虽然找到它们花了一番功夫，不过费了一番脑筋后终于还是把它们全解开了（有几个实在是搞不定就看了一下杂志上的提示）。不过我现在还差最后一个披风（CAPE）没有得到，前两个在剧情中就得到了，分别是在不同的城市中装备上就可以不怕被通缉。请问龙哥最后那件披风该怎样才能拿到手呢？有什么特殊作用？是在任何地点都不怕被通缉吗？另外，感觉游戏最后的剧情似乎有点扯啊，虽然我英语水平一般，但从听懂的部分来看也觉得有点神棍……还有解开那20个谜题后每次听到的实验体16号的秘密录音。

（湖南长沙 项华）

最后一个披风的入手条件是收集齐全游戏中的100根羽毛，这个要求还是比较变态的，好在你可以在DNA选项里面查看各个城市和地区的羽毛收集进度，另外，网上似乎也有人放出了所有羽毛所在地的地图，你可以按照那个去收集。不过，即便如此，也得花上相当的工夫。这顶披风名为“AUDITORE CAPE”，至于作用嘛……很遗憾，并不是你所期望的那样，而是恰恰相反，只要你在任何城市穿上这件披风，就会立马进入被通缉状态，相当变态。不过这也关系到“Show your Colors”这项成就的解开。剧情方面，确实是比较扯了，虽然最后仍然没有将谜题完全解开，不过总能感觉出外星人阴谋论的味道（汗）。续作3代据说会将年代设定在二战时期，而且主角很有可能会是女的，个人预计下一作也颇有可能会是系列的“完结篇”，似乎西方厂商的作品大多喜欢三部曲的节奏。



Q 请问龙哥，NDS上的《牧场物语 符文工房3》中，我刚玩了一天左右，好像每个月都有节日，在这些节日里似乎能发生一些特殊的剧情或是能玩一些小游戏，龙哥能不能把游戏里面那些特殊的节日日期和特殊剧情特殊游戏之类的玩法帮忙说明一下呢？多谢了！（江苏常熟 刘御）

特定节日的话可以通过查看日历来了解到，和村民对话也会得知。在这一天所有的人都不会工作而是集体出来玩，在节日里和NPC对话会提高好感度，节日里最重要的就是开展的活动，通过和村民对话就可以了解到节日活动的时间和地点，之后前去参加获得优胜的话会获得丰厚的奖励，部分节日也可以和女性角色一起过。所有的节日和村长对话可以知道开始的时间，之后到时间找他即可参加。部份节日祭所得的面包可以习得合成配方，平常也可到餐厅买到这些面包。春季，1日是元日；6日是“**豆まき大会**”，玩法是接豆子，紫色的分最多，失败作没有分，建议后期再来挑战；15日是“大渔！钓り大会”。就是比谁钓的鱼多，大概20条左右即可获得优胜；19日是“**モコモコ感谢祭**”，攻击大羊即可，小羊不必理会，用片手剑和双剑很容易获得优胜；28日是“**春の野菜コンテスト**”，缴纳花的任务，比的是等级和种植天数，LV5以上的基本就能获得优胜。夏季，1日是“湖开**き**”，当天湖边出现的MM都会换上泳装；15日是“大物！！钓り大会”，比的是钓到鱼的大小，超过80CM即可；19日是“**フリーマーケット**”，学习合成秘方；28日是“**夏の野菜コンテスト**”，缴纳夏天的花，和春季一样。秋季，5日是“大食い大会”，5000点左右优胜；15日是“**イカす**！钓り大会”，钓乌贼大会，钓到6个就能优胜；19日是“**せまるカブ祭り**”，扔萝卜大赛；28日是“**秋の野菜コンテスト**”，同前。冬季，1日是“**カブ**合战”，萝卜砸人大赛，后期有了金色萝卜最好使；15日是“**あっちこっちで**！钓り大会”，比拼钓到的指定鱼；28日是“冬**の野菜コンテスト**”，同前；30日是“大晦日”。

Q 想请教龙哥关于07年发售的“老游戏”《迷失蔚蓝3》的问题，那就是听说这个游戏有多个结局？我就打出了一个，请问龙哥一共有几个结局，具体的达成方法是怎样的？哎，从GB时代开始，我一直都挺喜欢这个系列的，可惜这两年都没出新作了。（广东东莞 彭晓宇）

关于本作的多个结局，首先要触发第三幸存者剧情：先将遗迹通一遍，然后倒着走，会发生地震，之后遗迹中间一个打不开的门可以打开了，在里面会遇到第三生存者。不过由于刚才的地震已经奄奄一息，之后谈到有用无线机呼救的情节就能来到新的地方。完成这段剧情后就可以决定六个不同的结局了。结局1：在悬崖顶早上10点能看到船，触发在右上角海滩造木筏事件，完成木筏后，早上10：00–11：55脱出获救。结局2：在悬崖顶下午5点能看到直升机，下午4点带火把、点火器、柴支、丸太2个去悬崖会有剧情，救援队来到获救。结局3：去右上角海滩潜水，找到通往另一岛的地图A，在最左面沙滩再次找到救生艇，将自己的包和同伴的包塞满食物（总数要多于30个），乘救生艇来到新岛获救。结局4：两个人去森林找大猩猩（有3处，会换），模仿大猩猩吼叫，拍手表示成功，捶胸表示失败。连续模仿成功4次后（最好多S/L），下次给它东西，绿图标给便当，紫图标给菠萝，！图标给项链。给菠萝后，能从大猩猩那里得到无线机，去悬崖顶使用无线机，选择火山，救援队来到获救。结局5：从大猩猩那里得到无线机后，去悬崖顶使用无线机，选择遗迹，触发寻找岛的特征的剧情，来到海边的遗迹，知道这是一个火山岛，再去悬崖顶使用无线机，救援队来到获救。结局6：在一天内并在下午6点前点完5处烽火台，遗迹2个，湖1个，沼泽1个，森林1个。点森林那个需要带好同伴，并带好点火器、铁箭、柴枝若干、弓、火把。发生剧情后，救援队来到获救。

Q 我非常喜欢《生化奇兵》，对续作也期待了许久。上期杂志的无双报道中，看了2代的相关介绍，仍然是以海底城Rapture为主要舞台，不过主角换成了大老爹的原型在，虽然我很想看到Jack的回归，不过想想这次的主角用起来应该也很爽。对了，在1代的海底城就已经破成那样了，那2代的海底城难道仅仅是十年之后就能焕然一新吗？不希望场景太重复了。（重庆 吴凯）



←欢迎回到海底城——生化奇兵2即将发售。

据制作人表示，《生化奇兵2》的海底城在几个轴面上划出了差异。首先，海洋开始取回一大部分的海底城在城区，在这些区域里，吸收了ADAM的萤光珊瑚攀上了先前宏美的装饰艺术建筑，到处都蒙上了砂石与海藻。1960年代的海底城在有着引人侧目而独特的整体外表。在其他的区域，也可以鲜活地观察到新独裁者Lamb的存在，旗帜、涂鸦与布景明确地确立出这是Lamb的时代，Ryan已不复在。不过，海底城还有别的区域仍保持完整，并提供了其从未为人所知的一面……

Q 听说前阵子出了一个可以将PSP连接到电脑上后，利用电脑显示器显示画面并且还能截图和录像的不错的工具，好像是叫RemoteJoyLite。我对这个比较感兴趣，龙哥能不能介绍一下安装和使用这个软件要注意的地方？

（北京 李云）

是的，其实这个软件的安装和使用都不复杂，网上也有各种各样的教程。这款软件从使用效果来看，画面还原度很高，但过程录制都比较麻烦，而且对电脑的硬件配置有着较高的要求，否则会很卡。安装方面，将软件下载后把PSP文件夹直接复制到记忆卡的根目录下覆盖即可。接下来进PSP恢复模式（开机按住R键），在PLUGINS里前面添加的路径都激活（Enabled），推荐PSP的CPU使用状态全调到333MHZ。将PSP用USB连上PC，然后PC上运行RemoteJoyLite程序，驱动在USB_driver文件夹里，或者直接在PSP.INF右键选安装，之后就能在PC上显示画面了。软件录像可以自行选编码格式，截图录像都会放在软件的Capture文件夹下，软件USB只负责输出画面，如果要录制声音则需要买个一拖二的音频分插和2个头音频连接线，然后一头插在PSP的耳机口 一头PC的蓝色口或红色口，而分插另一个口就是接喇叭。有PSP视频线的人也可以通过视频线连接音频分插接到PC蓝色插口上，这样不但玩的时候有声，也能录像和录音。



现代的伊达月牙盔!

头盔是用途非常广泛的一种头饰，打仗的士兵要戴，工地的工人要戴，打球的运动员也要戴，各种各样的款式在各种各样的场合有着不同的用处。而《战国无双》中武将们的头盔，则不单单起到防护的作用，同时也是身份的象征，而且突出着每个武将的家世和个人性格，像伊达政宗的月牙盔，在历史上就非常有名，不过，如果将其放到现代，会发生什么状况呢？看一看上边就知道了。

DARKVOID

游戏中的几个关键词解析

○虚空（THE VOID）：一个神秘的平行世界，其与我们所在地球的连接点便是著名的魔鬼百慕大三角地区，经过这一区域的生物都会自动进入虚空世界，但是要从此返回地球的话则有着苛刻的条件。

○观察者（THE WATCHERS）：很早以前就生活在虚空世界的古老外星文明，如今整个种族已经基本灭绝，剩余的观察者数量非常少。它们有着远超地球的高科技文明，在发现了虚空世界与地球有接入点后，便试图奴役误入虚空的地球人，并且最终目标是进入我们的世界统治地球。

○幸存者（THE SURVIVORS）：所有无意中进入虚空世界的地球人的统称。他们为了对抗观察者的奴役而聚集在一起，幸存者中有一名叫做NIKOLA TELSA的科学家，他通过对虚空世界遗迹和科技的研究，掌握了部分观察者的科学技术，并制造了一些特殊的装备用以帮助幸存者对抗观察者，最终回到地球。

人类与观察者双方常用武器



本作中一共只有六种武器，这在同类游戏中实在是少见。其中有三种武器是人类幸存者一方，另三种武器则是外星人观察者一方。两方的武器中分别有一把普通的突击用枪械、近距离枪械和远距离枪械。

人类的三种武器，分别是机关枪（Machine Gun）、电磁枪（Magnetar）和蓄力枪（Hypercolt）。其中只有机关枪是剧情刚开始不久后自动拿到的，另外两样武器都是剧情到了后期才能拿到。机关枪的特点是射速快、装弹量大，但是威力有限；电磁枪近距离威力较大；蓄力枪威力更大，但是发射前的蓄力时间过长。

观察者的三种武器，分别是突击步枪（Watcher Assault Rifle）、崩坏枪（Watcher Disintegration Gun）和狙击枪（Watcher Rifle）。突击步枪的性质与人类的冲锋枪比较相似，但是射速稍慢、威力更大；崩坏枪是发射出一枚能量弹，近距离威力极大，远距离则基本无效，另外能量弹的飞行速度偏慢；狙击枪适用于远距离狙杀敌人，会自动出现一条红色的瞄准线。

利用科技点数对武器进行升级



游戏中玩家只能在六种武器中选择两件同时携带在身上，只有在每关开始时或是途中遇到弹药箱的情况下才可以从自己的武器库中再次更换装备，这个时候也可以升级武器。本作中没有金钱的概念，杀死敌人后只能得到武器科技点数，用来在每关开始前或是弹药箱中进行升级。每件武器最开始时是LV1，都能强化两次升级到LV3，升级后不但会改变武器的外观，还可提升装弹量、杀伤力和射击精度。

正常情况下，通关一次所得到的武器科技点数升满两件武器绰绰有余，但要升满三件的话则基本无望，再加上同时只能装备两件武器，所以选择两把自己最喜欢的武器进行升级即可。小编个人喜欢的是观察者一方的突击步枪和崩坏枪，中远距离的战局控制很方便，远距离的敌人可以逐步推近或是瞄准了爆头。

弹药补给与手雷的实战效果

弹药补给方面，少数情况下可以在地上捡到弹药包直接将所有弹药全补满，大部分情况是通过杀死敌人后拾取其掉落的武器弹药。小编选择观察者一方武器的主要原因也有弹药补给方便的考虑，另外，人类后两把武器的出现时间太晚也是一个原因。

最后，除了枪支类武器之外，游戏中还提供了手雷性质的武器，不过幸存者和观察者各自都只有一种可供选择……人类的手雷可以通过拿在手中的时间长短来控制投掷距离的远近，以及防止敌人躲避；外星人的手雷没有延时性，拿在手里多久都不会爆炸，只有扔出去接触到目标物后才会爆炸，效果是产生一个半圆形的重力爆破范围。综合比较，人类的手雷更具实战性。

飞行器的常用操作技巧与空战要点

本作的一大特色就是同时包含了传统的地面战和空战，空战部分有着相当的篇幅。游戏中，玩家的主要空战装备就是单兵飞行器，利用装在后背的火箭推进系统进行飞行。除了单兵飞行器之外，还可以驾驶友军的双翼飞机或是抢夺敌人的圆盘式飞行装置，三者的基本操作技巧都是相同的，但是单兵飞行器还多了一种盘旋（hover）状态。需要注意的是，单兵飞行器是空中的基本装备，无论是驾驶飞机还是飞盘也都是在身着单兵飞行器的状态下，即便是按B弹出飞机或飞盘后还可以继续用飞行器，不必担心。

关于空战的基本操作，Y键是加速，X键是减速，加速有一个加速槽，一旦用完就得等其自动回复满才能再次使用；射击什么的与地面战相同。在单兵飞行器状态下按A键可以从飞行状态切换到盘旋状态，此状态下主角就会呈站立的姿态浮在半空，同时以缓慢的速度下降，按B键可以加速下降。盘旋状态下也可以按住A键上升，同样也有一个上升槽，性质与飞行状态的加速槽相同，但是很容易耗完，主要适用于短距离微操。从地面或是盘旋状态切换到飞行状态都是按Y键。

飞行状态下使用的武器是单兵飞行器或是其他交通工具自带的无限弹药，而盘旋状态下使用的则是自己地面战的武器。飞行器也是可以和武器一样进行两次升级的，升满后还能追加跟踪飞弹。关于飞行器的操纵，还有一个回转技巧，就是先按住右摇杆，再将两个摇杆同时向下拉即可让其进行回转，不过观察者的飞盘可以直接进行回转，这点比较强大。

无敌的肉搏技能，近战必备

从实战效果来看，本作中的近身肉搏技能非常之无敌。具体操作方法是与敌人近身后按一下B键，距离很近的话可直接按B，距离不是很近尚距两三个身位的话则需将摇杆往敌人方向推同时按B键。大部分敌人都可以在肉搏战中一击干掉，只有那种黑色敌人皮太厚需要连续三下才能搞定。肉搏战的好处有三：节省子弹、威力巨大、肉搏过程中全程处于无敌状态！所以如果敌人数量不多的话，完全可以冲过去肉搏直接灭之，但聚在一起的敌人超过三个的场合就一定不要冒险了。另，如果被敌人先制发动肉搏了，则需要连续摇动左摇杆以摆脱。

常见QTE的按键组合与对应动作

虽然次数不多，但是本作中也是有着QTE的，主要的场合包括空战时抢夺敌人的飞盘，以及几场BOSS战。

经过本人总结，QTE中的动作主要包括连打类、蓄力类和移动/搏斗类，不同类型的QTE操作对应不同的按键。其中连打类就是需要快速连打X键或者Y键，此时屏幕上方会有一个槽，你不必将槽按满，只需在一定时间内不让其耗光即可，注意连打类出现X键还是Y键是随机的，但肯定只会在这两个键中出现。蓄力类就是按住B键不动，主要是为了掰开敌人身上的某些机关，注意空战抢夺敌人飞盘时是无法一次掰开控制器的，需要两次才行。移动/搏斗类就是通过左摇杆来控制了，例如拨一下左摇杆控制主角跳到另一处位置，然后QTE搏斗时则是快速摇动左摇杆一会。 □文/北斗

PS3 / X360	本刊译名：黑暗虚空		2010年1月19日
动作射击	CAPCOM	59.99美元	美版
DVD/蓝光	1人	720p	17岁以上

隐藏在百幕大三角后的危机

EPISODE1 Prologue

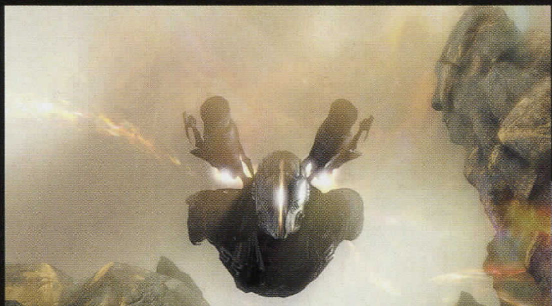
序章，大概是为了突出本作特色的缘故，一上来就是空战，不过至今回想起来也没弄明白这一章的剧情是讲的哪……飞行时的基本操作技巧和注意事项已经在前面的系统篇中做过详细说明，这里不再赘述。先跟着前面的两架友军飞机向右飞入峡谷中，这里会在屏幕上提示你几项基本的操作，完成即可。进入峡谷后发生剧情，之后就会开始空战，刚开始玩的话可能会对本作的空战操作技巧感到别扭，得玩久了之后才能慢慢适应。很轻松的完成战斗后发生剧情，操纵的角色着陆后被外形类似机器狗的生物偷袭……估计后来主角坠机后在森林中看到的那些人类尸体就是这么来的吧。

EPISODE1 Crash Site

剧情，一周之后，身为飞机驾驶员的Will这次又接了一桩运输的活儿，谁知看到雇主后才发现竟然是自己以前的女友Ava。两人斗嘴一番后驾机穿越百慕大三角时突然天空变暗似乎是进入了一个奇特的区域，同时飞出数架奇特的飞行器将飞机击坠。Will的伙伴被奇特的生物杀死，从坠毁的飞机上下来，Ava说之前在空中看到过下面似乎有村落，于是两人决定前往村中。

一路跟随Ava前进一段时间后在地面上发现有具尸体，前方一个戴着面具的武装者示意让两人隐蔽，谁知这家伙转眼就被机器生物偷袭杀死。上前捡起他的冲锋枪，地面战的操作很传统：LT是放大瞄准（部分枪械支持），RT是射击，LB是切换武器到手雷，暂时用不上，RB是快速装弹，靠近掩蔽物后按X键可以进行隐蔽射击。

之后发生剧情，男女主角暂时分开。向前走就会第一次遇到敌人，干掉后走到其附近可以自动获得光球，这些是武器科技点数，用来升级武器的。按B键拾起敌人的突击步枪，方向键可以切换武器，个人更偏好于这把枪，弹药补给良好而且很好用。射击的时候尽量射击敌人的头部，由于其皮都比较厚，射击身上



的话会比较费子弹，弹药还是省着点用的好。一旦击中其头部附近就会暂时僵直，再连续射击数枪即可干掉，这是非常实用的战斗技巧。

往前走，敌人的数量会逐渐增多，尽量利用掩体来射击。之后有处场景会遭遇敌人的重机枪，正面攻击无效，得从右侧沿长廊绕到其背后，途中有不少敌人拦截。占领重机枪后，将右前方的石门打碎，里面会冒出大量的敌人，利用重机枪的强大火力可以迅速将敌人全灭。

之后要学习下降的操作，方法是站在悬崖边上按X键，主角就会往下看，如果下面的平台可以下降的话就会有X键的提示，按X即可跳下。连续下降后会遇到许多敌人躲在平台下面攻击，全部清理掉后下到底部。走过木桥后，左侧可以捡到人类的手雷以及我们的弹药箱，先扔一颗手雷将门炸坏再迅速扔一颗手雷过去，这样即可将从里面冲出来的数个敌人直接炸死。

再往前走，石桥会被敌人炸断，之后我们会身处一个小广场中，正前方的高台上有敌人，另外还会有敌人从左右两侧的楼梯包抄过来，好在它们不会同时发动攻击。利用掩体将敌人慢慢解决掉，注意有两个发射导弹的敌人，威力强大，尽量打它们的头部，当它们眼睛冒光时就是即将发射导弹，此时得迅速躲到掩体后面。

EPISODE1 The Village

非常简单的一关，你甚至不用浪费一颗子弹。来到村庄前，男女主角重新回合。跟随女主角进入村中，里面会遇到一伙非常原始的土著民，Will上前与头领对话，对话却表示不会帮助我们并且直接就下了逐客令。两人无奈只好往回走，途中会遇到一个土著，他表示愿意带路，跟着他走会来到一个秘密基地，并见到了幸存者组织的科学家Nikola。

EPISODE1 Spare Parts

与Nikola对话后得知一些信息并且获得了简易版的单兵飞行器，他会让你搜寻一些部件。单兵飞行器的操作技巧也已在系统中介绍过，不过由于目前这个是“廉价版”，所以许多功能还无法实现，只能实现短暂的浮空和滑翔功能。之后可以练习上升技巧，需要先将枪口对准上方平台的边缘，有X键提示的话就能飞上去，到达顶层后再按B键就能翻上去。

往上走一段，中间有个小QTE，此时需要连打按键才能抓稳，之后从左侧上去后会遭遇敌军，小心其中有一种红色的敌人，会主动冲过来自爆。对付这种自爆兵，可能的话在它冲近身之前迅速将其击毙，一旦它自爆的话一定要迅速离开爆炸范围，这个范围很广，一旦陷在其中就会直接毙命！之后会从敌人身上得到崩坏枪，近距离战斗威力极赞，以后对付皮最厚的黑甲兵都能一枪一个，缺点是装弹量太少。

收集完3个部件之后，前往下一个目的地时会比较容易迷路，这里要多注意一下上方有没有可以飞上去的平台。顶部发生剧情，会发现原来敌人并不是完全的机器人，而是有种虫子躲在里面驾驶（没有手的虫子，难道是用意念驾驶？），以后干掉有的敌人后会钻出这种虫子，其也有攻击性，得杀掉。一边杀敌一边前进，离开洞穴后会看到最后一个部件是在悬空的木架上。需要利用飞行器的滑翔功能准确降落在平台上，之后发生剧情。

接下来需要利用一系列平台不断向上飞，途中有许多敌人从上方向你射击，对付它们不必用枪，直接飞到其所在的平台下面，按B键就能将其拽下去，相当实用的技巧。途中会穿插一个小剧情，建筑的下半部分崩塌，之后会遭遇数名敌人的围攻且无遮蔽物，此时得迅速飞到对面的平台下面，再用老办法向上走，最上面自动发生剧情。

EPISODE1 Village Attack

一开始就有段剧情，Ava从外星人观察者手中救出头领原本打算奉献过去的小孩，之后双方发生枪战。最开始会有数名敌人出现在村中的祭坛附近，将其全部清理掉后往前走会遇到一种新的敌人：这种敌人体型较大，机器人的上半身蛇的下半身，漂浮在空中。其主要攻击方式有两种，一种是机枪连射，一种是依次发射四枚导弹。对付它，最好是趁其攻击间隙进行射击，由于其皮很厚，所以手头有崩坏枪的话就近距离射击吧，躲在掩体后面可以基本不被其攻击到。一番苦战后终于将敌人解决掉，注意其死后也会有虫子钻出来，必须杀死。

之后需要连续利用平台向上飞，来到顶部一处空旷的平台处，此处会再次遭遇刚才那种大型的敌人，此外还有不少敌人的杂鱼士兵，包括飞兵。飞兵会蹦来蹦去的，挺烦人，好在其皮很薄，几枪就能干掉一个。先利用边缘的石墙进行掩蔽，将大型敌人干掉再慢慢清理杂鱼。这场战斗会有女主角Ava协助我们，她会牵制住敌人杂鱼的火力，我们可以慢慢来。之后还会有第三个大型敌人要对付……搞定后发生剧情，女主角会乘坐幸存者的飞船先离开。

EPISODE1 Into the Void

现在单兵飞行器终于升级成完整版了，各项技巧和操作全都可以使用，先根据屏幕上的提示熟悉一下这些操作吧。第一个目标是击毁3个能量源，它们在雷达上会用小黄点显示，击毁后是练习回转技巧。完成练习后再击毁一个炮台，之后需要去摧毁能量护罩发生装置。

先进入第一个目标建筑物的上方，利用盘旋功能



慢慢降落，防止从太高距离直接降落摔死。接下来需要与友军配合解决掉敌人向里面推进，全灭敌人后在里面会看到个控制台，按B键将控制台砸坏。之后出来，进入这个建筑物下方的平台，在其中一个方向可以利用X键的向上飞行功能不断向上攀爬，途中许多平台上有敌人，来到顶层后将能量发生装置用枪击毁。之后这里会马上开始崩塌，需要迅速飞出去，否则会直接死亡。

出去后敌人会放出不少飞盘，将它们全灭后需要摧毁另一套能量发生装置。方法和前面那个差不多，也是先得突入建筑物内部砸毁控制台，不过这次的控制台得从左侧的小甬道里进去，要小心敌人的偷袭。接着出去摧毁能量发生装置，这次得从往下走，可以利用X键的下降技巧慢慢往下方的平台推进，也可以不理会沿途的敌人，直接用B键迅速降落，注意定期按A盘旋一下，别摔死了。

搞定能量护罩后发生剧情，幸存者们全都登上了飞船准备逃离，这时出现了一个大型的四脚机器兽ARCHON，它会追击飞船。我们的目标就是在飞船被击落之前搞定BOSS，其攻击方式主要有两种，一是靠近时两肩部位的机枪扫射，二是张嘴发射激光。由于现在它的主要目标是飞船，所以不必担心激光的攻击，其弱点是四肢与身体的连接部位，连续射击其连接处的红色部位就可打坏，将四个弱点全打爆后其就会行动不能。此时无论是靠近头部还是尾部按B键都能进入QTE，两者的QTE各不相同，但只要完成一处即可获胜。建议触发尾部的QTE，相对简单一些，首先需要连打X键或是Y键从尾部落到身上，之后需要按住B键将一侧的圆盘扳开，再利用左摇杆跳到另一侧将圆盘扳开，之后在机器兽里面的怪物就会出来与你肉搏，连续推动左摇杆拧断它的脖子即可胜出。

搞定BOSS后还没完，回到机场，从中间的圆形隧道下降并一路前进，途中有不少障碍物和浮在空中的机雷，要小心躲避。尽头的房间内解除飞行状态降落到地面上，这里有大型敌人和许多杂兵，一番苦战后将它们全部解决掉。之后发生剧情，好容易逃到出口的主角遭到数个大型敌人的围攻失足落下……

EPISODE2 Prophesied One

从昏迷中醒来，Will发现一位黑人兄弟正看着他，站起来后观察了一下周围的环境感觉甚是诡异，与黑人交谈得知他叫Atem，这个世界叫做"虚空（Void）"，他是这里反抗组织"幸存者"的首领。他会让你跟着他前往幸存者的基地，到时再告诉你更详细的情报。

现在的任务是掩护黑人前进，他的剩余体力会显示在屏幕左侧中间的位置，一旦Atem的体力耗光则算任务失败。黑人兄弟相当勇猛，总是冲锋在前，所以为了保护他的安全，必须紧跟在他身后。沿途几场遭遇战，黑人如果不冲的话就躲在掩体后面逐个清理敌人，但是黑人往前冲的话就必须跟着冲出去。

接着有一个狭长的通道，通道地面和高空中都有敌人狙击，尽头还有一挺火力彪悍的重机枪。好在黑人这回学乖了，不会傻冲，建议先躲在掩体后将地面除重机枪外的敌人清理掉，再利用飞行器飞到高处的平台将飞兵全部干掉，最后飞到重机枪上方或是后方搞定之。从此处再往前又有不少敌人，可以利用重机枪干掉其中的大部分，扫射不到的死角再亲自前往料理漏网之鱼。

之后是一个开阔地，这里的敌人以飞兵为主，而且大多配备了狙击枪，对付它们建议直接飞到其上的高台处，利用高台的遮挡效果逐一将冒头的飞兵料理掉，之后再清除地面上的杂鱼。

后期需要飞到指定地点，也就是基地外面帮助友军对付敌人。将最初的敌人全灭后，敌人会飞来一艘增援的军舰，不用管敌舰，我方的防空炮可以轻松搞定它，我们的目标是从敌舰上降落下来的敌人。全灭这波增援后还会再次飞来一艘敌舰，这次的敌人大多携带了重威力武器，还有许多飞兵，建议先干掉飞兵，跳来跳去的烦人，友军会有力的牵制住地面上的敌人，最后再清理掉即可。

解决战斗后跟随黑人进入基地内部，他会将你带到一座房间内，房间的壁画上讲述了虚空世界、观察者和幸存者之间的关系和由来。

EPISODE2 THE SURVIVORS

基地门口与门卫对话后他会让你进去，并说已经为你准备好了一个房间。真正的入口是在里面的半山腰，一开始还以为是在地面，瞎转了半天……进入屋内2楼与女门卫对话后躺在自己的床上休息，同时回忆起了三年前和Ava争吵的情景。

突然黑人兄弟在无线电里招呼你过去，说是有警报，希望你能过去帮忙查看一下。出门后飞到目的地，本关前半段是空战，第一波敌人全是飞盘。说实话本作利用单兵飞行器进行群殴的话实在是不怎么顺手，建议直接抢夺敌人的飞盘。方法是靠近后（这个判定范围很大）按B键之后主角就会跳到敌人的飞盘上开始QTE，目标是按住B键掰开控制盘，但是要在中间的炮塔面向你时跳到非控制盘的平台内，等它转过来开始发光准备射击时再跳回控制盘处按B，中间飞盘会翻转需要连打按键，基本上两次按住B键即可露出里面的驾驶舱，之后跳过去摇左摇杆杀掉里面的驾驶员。成功的话就可以驾驶这艘飞盘了，飞盘的空战操作性和火力都比单兵飞行器强多了，而且可以直接进行回转。注意第二波敌人的援军中有带护罩的飞盘，对付这种敌人，必须先将其外部的护罩击毁后才能发动QTE。

结束空战后返回基地，黑人兄弟会给主角一个头盔，除了可以在飞行时保护头部之外还配备了先进的雷达系统。之后发生剧情，需要乘坐飞船前往营救被囚禁的幸存者。降落后，汇合友军解决掉最初的一波敌人，之后友军会守在原地，到底还是只能靠自己啊……

一路向前推进，沿途有不少敌人阻截，特别是要小心自爆兵，这里的地形比较复杂，别迷路了。进入废墟内部后会看到被抓的幸存者，这里还有弹药箱可以更换武器和补充弹药。前面右转的房间内会有扔重力手雷的敌兵，上面还有狙击手，全灭后离开废墟。从上方进入军舰内部即可过关。

EPISODE2 Prison Escape

七周之后，战斗再次打响，这次是幸存者们准备突袭观察者的一处基地。开始后就是空战，不过我们的目的并不是消灭敌人的飞盘，而是地面上的三座防空炮（AA GUN）。对付防空炮可以直接降落到地面用自己的武器进行攻击，这样就不必担心被其攻击到，但是用地面战的武器对付这玩意儿太浪费弹药，所以还是直接用飞行状态的无限子弹来攻击最好。这里介绍一个类似情况的推荐打法吧：从随便哪一侧稍高出目标物的高度朝目标物按住X键进行减速俯冲，一边俯冲一边不停射击，这样基本是一轮俯冲就能搞定一座防空炮。或者也可以驾驶友军的双翼飞机，然后用飞机上的导弹进行攻击。全灭敌人防空炮后再去专心对付剩余的飞盘，接着就需要突入基地进入地面战了。

杀入基地内部，干掉里面的一堆敌人后再次出现第一章那种大型敌人，没什么好说的了，老办法料理之。之后再砸坏中间的机关打开往下的隧道，下到底部射击红色的开关可以打开封锁通道的门。途中有爬行怪，迅速解决掉，最后来到监狱底部的核心部分。这里一共要摧毁三个能量发生器，第一个在最上面，先利用不断移动的平台向上飞，途中有不少敌人，最好全灭掉。上到顶层后，先将外面的三个控制平台砸掉，这样就能将第一个能量发生器射击破坏掉。

接着第二个能量发生器需要向下走，你会看到有四个黄色的圆柱状物体在不停的旋转，将它们全都打爆后就会露出第二个能量发生器，射击将其打坏。第三个能量发生器的处理方法同第二个。进入最底部的门前，里面会冲出不少敌人，全灭后再进去。

与友军汇合后需要将这个房间两侧靠近地面的三个控制面板砸坏才能开门，接着是保护被俘虏的幸存者成员前往机场。途中会捡到电磁枪MAGNETAR，用它轰开地上的盖子下去，与黑人兄弟谈话后带领武装起来的囚犯兄弟们突围，敌人数量很多，会分批出现，还有两个大型敌人先后登场，稳扎稳打吧。最终成功突围。

EPISODE2 Breaking Camp

女主角和博士也都乘坐飞船回来与男主角汇合了，谁知两人见面后还没聊两句就又开始了战斗。首先是一场空战，敌人一共有两拨，除了飞盘之外还有配备了和你差不多的单兵飞行器的家伙。将敌人全灭后就会进入地面战。

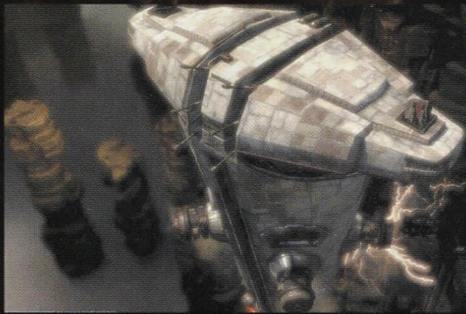
最开始的敌人都据守在一个露天的据点内，建议飞到外墙上居高临下挨个点名，敌人剩余不多的时候也可考虑冲过去直接用肉搏战节省弹药。之后发生剧情，敌人会出现一批援军，它们会从桥上往右侧冲过去，可以等它们都过去后从后面汇合友军前后夹击，之后还会有一波援军。全灭敌人后发生剧情，由于敌人数量实在是太多，所以黑人兄弟准备驾驶基地改造成的要塞Ark进行撤离。

现在不用管空中的敌人，先飞到要塞后面的山洞



中找到蓄力枪，然后去给要塞充电。需要充电的地方一共有四处，环绕分布在要塞的四周，将蓄力枪对准上面的储能部分进行充电，黑人兄弟说话就表示这个地方充好了，将四个地方全部充满后还得将固定要塞的四个连接部分弄断。方法基本上就是持续攻击铁链连接处，可以考虑用蓄力枪（能量没了可以回刚才的房中补充）或是飞行状态的无限子弹。

一切都搞定之后，要塞终于可以升空了，不过此时出现了三架机器兽BOSS。现在的任务是必须在要塞被击毁前消灭这三个机器兽，虽然我们也可以用第一章的老办法对付它们，不过弹药方面却是不够。建议进入要塞的防空炮中（靠近后按B键），然后进行射击，防空炮打地面上的物体一样好用，而且威力很大，不过得按住LT进行瞄准。将机器兽全灭后结束第二章。





©CAPCOM ENTERTAINMENT, INC. 2010 ALL RIGHTS RESERVED.

EPISODE3 Defending the Ark

观察者们开始将自己变成人类社会的高层来逐渐渗透地球，例如本章一开始就有人变成了法国的总统。

开始后需要护卫要塞Ark一路前进，要塞的耐久度显示在屏幕左侧中间位置，本关的敌人全是空中单位，最好的打法不是自己用单兵飞行器去拼命，那样太没效率，而是主动进入要塞内部操纵防空炮进行射击。

要塞的防空炮一共有四座，分为上下两层，每层都有左右两座，进入任意一座防空炮操作室后都可以按LB或是RB键直接在四个炮塔中切换，而且都是瞬间移动的效果，非常方便，根据敌人的位置切换到对应的炮塔中是迅速杀敌的有效办法。最开始会有一波敌人的飞盘部队，炮塔中的视野良好，也不用去管敌人是怎么乱飞的，一旦进入射击视野就瞄准了连续开炮，即便是有能量护罩的飞盘也能轻松干掉。

要塞自己会不断沿着河谷前进，途中还会遇到各种敌人，包括架设在地面上的固定防空炮塔、可以在空中缓慢飞行的移动炮台以及漂浮在空中的固定机雷。其中机雷不会移动，但是一旦靠近引爆的话杀伤力也是相当大的，要小心。接下来还会遇到数波飞盘的攻击，注意有时候是从后方偷袭，随时注意屏幕右上角的雷达，看到敌人从后方接近就迅速调转炮口射击。值得一提的是，本关是刷点数的好地方，一关下来能拿到小两万的武器科技点数！

本关末期会遇到一艘大型的炮舰，其本身不会移动，对付它的要点就是搞清楚攻击思路。最开始先远距离击毁面向我们一侧的上面3个伸缩面板，期间注意飞盘会从后方偷袭。如果有机雷冒出的话就尽快打掉，接着随着双方的接近，我们可以将炮舰中下部的几座炮台全部打掉。然后我们会移动到其正面，炮舰的弱点是上方的两个炮管顶端，不过此时被能量护罩保护无法攻击到。要想打破能量护罩，就得先将炮管两侧的伸缩面板全打掉，每个炮管两侧每侧各有3个伸缩面板，建议优先攻击这些面板，机雷什么的可以先不用管，然后尽量同时将两个炮管的能量护罩全打破。之后离开要塞，飞到其暴露在外的炮管顶端，弱点两侧底端各有一个小控制器，按B键破坏掉，将两个炮管都拆掉之后终于获胜。

EPISODE3 The Collector

本关一开始要塞就会陷入名为“The Collector”的巨大生物（或是装置？）的包围中，要塞会浮在被封闭的半空中无法移动。获胜的条件是将底部那个恶心东东外面的所有肉泡状器官全部打碎，但是要注意的是要塞同时也会受到大量飞行生物的攻击，一旦耐久槽被耗光就会失败。

这场战斗的关键是掌握好攻击节奏以及节约时间.最开始先迅速俯冲到底部，尽量摧毁掉一部分肉泡。观察者一方的重力手雷对付肉泡极不好使，推荐用人类的手雷，武器方面，崩坏枪其实挺不错，就是弹药太少了。如果你飞行技巧熟练的话也可以直接用飞行状态配合减速射击。注意最开始攻击一会后下面的污水就会开始上涨，一旦被碰到就会直接死亡，此时需要迅速飞回要塞的防空炮塔中。然后利用防空炮向周围的污水排放口射击让其关闭一段时间，同时解决掉部分飞行生物，这些东西虽然杀之不尽，但是攻击力可不低，外加数量众多，所以当我们离开要塞前暂时清理掉一部分也是好的。之后再飞出去消灭肉泡，一般三轮左右就能将所有肉泡解决掉，注意个别肉泡所在的位置比较隐蔽，要多留心寻找。将肉泡全部消灭掉后即可过关。最后发生剧情，主角会被人打晕……

EPISODE3 The Revolt

再次醒来，发现自己似乎是被装在一个密封的容器里给人拖着走，最后观察者的面孔突然印入眼帘，听完它的罗嗦后门被打开，原来这里是观察者的基地内部，幸存者用主角作为诱饵成功混了进来。此时黑人兄弟会将主角放出来，并发给你基本的地面战装备，需要说明的是，这套装备不包括飞行器，连枪支都只有一把最基本的人类用冲锋枪……

先搞定这个放映厅里的敌人，顺便从敌人尸体上捡武器换回自己最擅长的那些，还是改造过的武器好使啊。清场后从左上角的小门前进，跟着黑人走，沿途都有大量的敌人，半道可以占领一挺重机枪，用它将从下面楼梯处冲过来的所有敌人全灭吧。接着两人分头行动，我们的目标是一直向下到达机场再与黑人兄弟汇合。

接着是一个很空旷的场景，因为没有飞行器，所以只能不断乘坐开放式电梯下降。每下到一处平台，就要往下推进几层，将所有敌人都解决掉。事已至此，不要心急，稳扎稳打吧。最后终于来到了底部，会遇到友军，从旁边的甬道进入后再次遇到黑人兄弟，同时拿回自己的所有装备（包括单兵飞行器）。然后黑人会带着你去见预言者，无非是有人将带领幸存者们摆脱观察者的控制重新回到地球，而那个救世主多半就是哥们你啊之类的。

本关最后是一场空战，敌人种类很多，包括防空炮、飞盘部队和机雷，目标则是在要塞给击毁前全灭敌人。所有敌人中，防空炮是必须优先消灭的，因为其火力过于强大，对要塞的杀伤太大，老办法利用X键减速俯冲技巧将地面各个平台上的防空炮全灭掉。机雷因为都分布在边缘且不会移动所以不必担心最后再去解决，搞定防空炮后就应该进入要塞的炮塔中将所有敌人的飞盘部队全灭掉。一番激烈的厮杀后终于搞定，之后发生剧情，男主角来了个华丽的飞行技巧救起了坠落的女主角，两人一番长谈，发现原来彼此一直都还互相爱慕。

EPISODE3 Tower of Return

最后一关，就是一场BOSS战，也是一场纯粹的空战。

最终BOSS是一个机器飞龙，其弱点在于胸前发出红光的位置。对付它有三个阶段，第一阶段是傻蹲在某处扫射，攻击它的弱点一定程度后进入第二阶段。此



时它会用嘴发射大型能量弹，注意当它嘴部开始发光时就得准备躲避了，由于我的打法就是正面减速俯冲不断射击，所以躲避时采用的时加速向下俯冲，然后再迅速减速向上拉同时继续射击。第三阶段它会加速冲过来撞你，对付这招得马上加速向上攀升或是向下俯冲，之后再迅速回转过来继续攻击。三个阶段都搞定后它会原地不动一段时间，此时要迅速飞过去按B发动QTE。QTE很简单，就是先快速连打按键之后再按住B键将其头部一侧的能量器掰开。之后需要重复上面三个阶段，再次QTE掰开另外一侧的能量器后获得胜利。

然后就是放下手柄看剧情了，女主角为了保护男主角，被伪装成土著的观察者一斧头飞成重伤，两人生离死别一番后男主角与幸存者们回到了地球。再然后就是黑人兄弟走过来对你说“该出发了，我们还有事没做呢。”再再然后，两人离去，2代的伏笔也就此埋下。





PS Portable PSP	本刊译名：战场的女武神2 卡利亚王立士官学校			2010年1月21日
	战略角色扮演	SEGA	6090日元	日版
	UMD	1人	672K	全年龄

本作是一款“穿越式”的续作游戏。为什么说是穿越式呢，毕竟《战场女武神》的初代是PS3游戏，而到了2代目则改为了PSP。画面上的硬性退化是本作的一个先天不足，不过系统上的创新性却可以很好的弥补这一点。在战略上要调兵遣将，而在战场上则是冲锋拼杀，两种不同类型游戏的融合，让亲身体验本作的玩家也感受到了同时玩两个游戏的“特殊乐趣”。

01 游戏系统解说

说起本作游戏的最大卖点，恐怕就是BLiTZ系统了。该系统的全称为Battle of Live Tactical Zone systems，即、实况战术区域战斗系统。通过采用BLiTZ系统，实现了战略战术与即时操作的完美结合。玩家不仅要担任一名指挥官，调兵遣将，指挥作战，更要亲临战场，控制士兵，与敌人进行战斗。当然了，说起来简单，但实际玩起来可是很难。毕竟指挥官与战士是两个不同类型的职业，玩家是否是全方面的人才，就在本作中来测试一下吧。



↑占领据点，任务完成！

02 关于AP值

AP值代表了作战单位的行动力。不同的作战单位之间行动力存在着不小的差距，像侦察兵这类的兵种AP值就非常高，而像对战车兵这类的兵种AP就相对要低很多了。另外不同兵种间的AP值消耗量也不一样。另外，如果在同一个回合内连续使用某一个角色的话，每多使用一次，他的AP值（回复量）就会下降一部分，直至初始状态就是行动不能为止。所以，玩家在进行任务的时候还需注意，像突击兵这种强力的战士一定要拥有一定量的AP才能成功击倒目标，一旦因为AP值不足而无法进入目标射程的话，就白白浪费了1CP的行动力。


↑有效利用草地进行掩护。

03 关于CP值

CP点数关系到玩家的行动力。在进行任务的战术选择时，画面上方会有一排金黄色的小徽章，这就是CP点数了。当作为指挥官的玩家调动各个作战单位时，就会消耗相应的CP点，普通的步兵系单位只需消耗1CP，而战车型的单位则需要消耗2CP。当一回合内全部的CP点统统用尽后，该回合就会强制结束。在每回合开始的时候，CP点数会再次回复。另外，游戏中的主人公**アバン**是战斗中的指挥官，当他亲自出击时，我军的CP点会增加1。而当**アバン**强制撤退，或者是阵亡后，每回合开始时就不会有CP+1的补正了。


↑地图上的障碍还需多加注意。

04 关于强制退避的说明

上面已经说过，战斗中玩家最需要注意的一点就是要避免我方角色不幸阵亡。但随着游戏的进展，战况会越发的复杂化。尤其是遇到敌人的突袭时，更是难免出现意外。当玩家遇到紧急情况时，就可以使用强制退避的方法来保护我方即将面临濒死的角色了。在对某个角色使用强制退避时，需要消费CP值1，而当该角色正好处于我方据点内的话，则不会消费CP，直接完成强制退避。

像支援兵在对我方角色使用完回复药之后，也尽量选择强制退避来安全返回，否则如果没有选择好躲避地点，到了敌人行动的回合时，再想撤可就来不及了。还有，像对战车兵以及技甲兵这种无法反击的兵种，在执行完他们各自的任务后，也可以选择强制退避来撤离，虽然说这两个兵种的HP以及防御力都较高，但毕竟能够在战场上活跃的士兵数量只有6人，对于已经没有用处的战士，还是让其退出比较好。在其撤退之后可以节省出一个宝贵的名额，给下一个战略计划做一个铺垫。



强制退避不仅仅是在角色危机时候的救命稻草。作为一名优秀的指挥官，要能够灵活的运用防御性的强制退避战术来展开进攻才行。在大部分的战场中，玩家的基本策略都是步步为营的向前推进，扫除一路上的目标敌人，然后直取敌方大本营。当我方第一批突击部队一路强袭打到HP所剩无几时，就可以利用强制退避把该角色撤回，然后再从最近的据点出兵，让第二批强袭部队继续突击。如此2、3次的反复，就能轻松获得全胜了。

05 撤退与入院

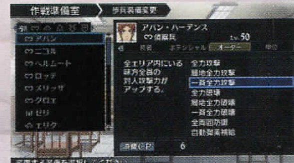


↑实力强大的女武神。

在战斗中，难免会发生我方角色被敌人击倒的不幸事件……当我方的某个角色的HP降低为0后，就会陷入濒死状态。当此次战斗结束后，处于濒死状态的角色就会强制入院。自濒死的角色入院之时的3个任务内，该角色是不能再次出击的。当经过3次任务的修养之后，该角色就可以再次出击了。为了避免在难度较高的作战任务中缺少主要战力，平时战斗的时候，还要千万注意不要让我方的主力战士倒下，否则就只有牺牲宝贵的时间来等待他们复活了。

06 特殊指令オーダー

本作游戏中的主人公，**アバン**是G组的委员长。日常生活中的委员长，具体负责什么，这里就不多说了。在战斗中的**アバン**则是要肩负指挥与战斗两项重任。为此他也得到了特别优待，即、特殊指令**オーダー**的使用权。此项特殊指令拥有着各种强大的附加效果，使用得当的话，可以起到瞬间逆转战局的效果。不过，相应的，越强力的**オーダー**指令，所需要消费的CP点数就越高。因此胡乱使用的话，也是绝对没有好下场地~**オーダー**指令的种类非常丰富，不同的**オーダー**指令可以通过在兵科训练场上提升兵科LV来习得。



07 关于潜在能力

↑三位主人公的潜在能力都不错。

本作游戏中，每名角色都拥有各自的潜在能力。潜在能力可以分为性格潜在能力和兵科潜在能力这两类。其中性格潜在能力是由角色本人的特性来决定的，这类能力有好有坏，比如说“XX嫌い”的效果是与XX在一起时能力下降，“贫弱な体”的效果为AP不足一半时，防御力大幅下降，还有像“几面帐”、“气分屋”、“未来の不安”等，都是能够大幅影响作战的不良类潜在能力。当然了，相对来说，有良性附加效果的潜在能力也有不少，这里就不一一举例说明了。总的来说，游戏中的几个主人公以及部分普通同伴的潜在能力都不错，而那些有着不良潜在能力的同伴，基本上也没有机会上战场的。

兵科潜在能力是指角色所属兵科的特殊能力。虽然同一个兵科的不同角色，此类潜在能力也会有所不同，但每个人的此类能力没有产生负面效果的。只有好或者是更好。而且在角色转职后，还可以装备附加效果更高的新潜在能力。

08 关于战斗评价

本作游戏的流程模式就是靠不断的完成任务来推进的。当一个任务完成后，会根据玩家在执行时的表现，来给予相应的奖励。战斗评价中所给的奖励可以分为经验值、资金、素材以及单位等4部分。其中经验值与资金的获得量与玩家完成任务所需的回合数有必然联系。当玩家在任务中所使用的回合数越少时，完成任务后所获得的经验值与资金就会越多。反之则是经验值与资金会大幅降低。

素材的获得是根据任务的内容而定的。在每次的任务出击前，都可以在作战准备室内查看该任务所能够获得的素材种类以及数量。另外，经验值、资金、素材等3项奖励会根据玩家在任务中的特殊表现而追加。比如说击倒特定的敌人，或是达成额外的目标，都会使得经验值、资金、素材的获得量有所上升。



最后一项奖励与前3项有所不同。单位这项奖励给以的目标不是整个团队，而是个人。虽然说完成任务是整个团队的荣誉，但要是真论功行赏的话，也能分成个一二三来。对于在任务中起到了决定胜利的关键角色，会给以特殊的单位奖励，通过单位奖励能让该角色的兵种得到强化提升。所以，想要给某个喜欢的角色转职，就必须让她不断在战场上获得各种单位奖励才行。至于具体的获得条件嘛，像是击倒弱点（兵种相克）的敌人，回复即将面临濒死的我方角色，1回合内强袭对方重兵把守据点等等，都可以获得不同程度的单位奖励。而且，在任务完成后，得到首席以及次席评价的角色还能获得追加的单位奖励。

09 ACE兵

在玩家进行实战中，会发现敌人所穿着的服饰有略微的不同。根据其服饰，就可以判断出敌人的特性了。其中身穿红色战斗服（颜色较深~）的敌人便是ACE级别的强力战士。这类的士兵各项能力都比普通士兵要强出不少。虽然ACE兵的能力很强，但玩家一旦将其击倒后，便可以得到额外的奖励。像ACE兵所持有的特殊武器以及各种研究开发用的设计图都是由他们来提供的~所以，当玩家在任务中一旦发现了ACE兵，一定要集中火力，优先将其击破。



↑角色射击时还会出现卡通特效。

10 关于特殊奖励

当玩家在任务中将特殊敌人击破后，就会得到额外的特殊奖励。通常能够算作是特殊敌人的基本上都是战车类的强敌，虽然大部分场合都是要避开他们绕道而行。但如果能够活用对战车兵的话，也可以做到将其一击必杀，从而取得特殊奖励。并且，当同一个任务中，玩家击倒了多数的特殊敌人后，最终完成任务时的高级素材出现率也会大幅增加。另外，在敌人中有一种身穿浅色服装，头戴黄色头盔的士兵。这种敌人能力平平，而且单纯的击倒后没有任何的附加奖励。但是如果能够在击倒特殊敌人的同一回合内，击倒他们的话，就能大幅的提升高级素材的入手率了。


↑可怜的小鸟正在被女武神折磨……

11 夜间的特殊效果

在玩家执行任务中，会遇到各种各样的特殊效果。这些特殊效果都是固定地图所附加的，一旦进入该地图（区域）后，敌我双方的角色就会受到其影响。比如说，夜间的特殊效果可以造成敌我双方视野的大幅下降。对于距离稍远的目标，都无法像白天时那样进行准确的辨认。尤其是对于隐藏在草丛中的士兵，如果不是极近距离的索敌，是不可能发现的。另外，如果使用装甲车的照明设备的话，可以大幅降低该不良效果。


↑两个熟悉的面孔再次出现了。

12 角色行动相关

本作游戏中，玩家在消费了1CP后，便可以控制一名角色进行相应的行动了（战车单位要消耗2CP）。在行动时，该角色是由玩家手动控制的。由于只要玩家推动摇杆，或者按下方向键，AP槽就会有所下降，而游戏中又没有具体的时间限制，所以建议开始后不要急于行动，先观察一下周围的地形，确定一条离自己的作战目标最近的路线后，再开始行动为好。而一旦玩家被敌人发现之后，就不要在像刚才那样慢悠悠的了，此时的敌人会不间断的向玩家发动攻击，如果玩家不主动结束战斗的话，敌人就会一直发动攻击，直到玩家的角色倒地不起为止。面对敌人的攻击，玩家可以选择躲避到掩体（蹲下）或是草地上（匍匐），也可以躲到敌人射击的死角待机，这样都可以有效的回避敌人的攻击。但是如果上述的情况都无法实现的话，那就在攻击结束之后的第一时间手动结束（按START键），如此一来则可避免受到敌人的二次伤害了。


↑危险时还是要注意躲避哦。

不过，此方法有一个致命的缺点。那就是到了敌人行动的回合时，该角色会暴露在敌人的疯狂扫射之下。解决这一缺点的方法有两个，一是在手动结束之后再次使用该角色，消灭周围的敌人，或是寻找一个安全地点来藏身。但要注意保留1CP，如果实在无处可藏的话，就用最后的1CP来强制撤退吧，如此就能保证该角色万无一失了。

13 联机对战的基本事项

利用PSP的联机能力，可以实现最大4名玩家一起进行的联机任务。联机模式可以分为协力战斗与对战两类。其中，协力战斗就是数名玩家一起进行游戏中的各个自由任务，只要是在单机模式中出现的自由任务，都可以由建立小队的玩家进行选择。而对战则是玩家之间进行互相攻守的模式。在该模式中，一切规则的调整都由募集者一方来设置，挑战者只能在募集者设定的规则下进行战斗。另外，在对战模式中，有些系统规则与普通单机模式下有所不同：


↑联机对战可是别有一番乐趣的。

1.对战中步兵不会入院，车辆也不会出现故障损毁。
2.队长的CP不会有补充。
3.先攻方在第1回合时的CP补充量-1。
4.在单机模式中入院的步兵以及故障中的战车无法在对战模式中出击。
5.对战中，不会发生特殊事件。
6.步兵系角色不会受到“兵装一时强化”的影响
7.对战结束后日期不会发生改变。

14 角色攻击相关

本作游戏中，角色的攻击系统可以说是非常有创意的了。在角色行动中，当发现了敌人并且进入该角色所持武器的有效射程范围内时，玩家就可以按下□键来进行攻击了。需要特别注意一点，玩家每次行动时，所使用的角色只能攻击一次。一旦攻击结束，而敌人没有倒下，则意味着玩家只有被动挨打的份了（具体避免的方法请看角色行动相关~）。在进入攻击模式后，时间也随之暂停，如此一来玩家就不必担心敌人的攻击，而可以优哉游哉的瞄准敌人后再开枪了。当玩家瞄准了敌人后，画面上方会出现一行提升信息。其中包括击破、发射、方向等3个项目。击破是指玩家需要几发子弹才能干掉该敌人，发射是指玩家所用武器的攻击回数，而方向则是表示玩家处于敌人的位置，当方向显示为侧面或背后时，对敌人造成的伤害值以及射击的命中率会大幅提升。


↑瞄准敌人头部后再开火射击。

由于瞄准敌人的头部或是弱点部位可以对其造成大伤害（战车系的弱点在后面），所以玩家在瞄准时尽量不要着急，一定要将准星确定在其弱点部位后在攻击。还有，由于不同武器的攻击范围有很大差异，所以一旦发现所使用的武器没有在射程范围内的话，赶紧取消攻击继续移动。除非是在AP已经用完的情况下，否则不要对射程范围外的敌人进行攻击。而像躲藏在掩体后面或是趴在草丛中的敌人，不用多想，一颗手榴弹直接将其炸翻天。要是没死，就再补上一枪……


↑一榔头就能掀翻敌人！

另外，由于战场上的地形十分复杂，所以，根据当时的地形也会出现攻击失败的情况，这一点对敌我是通用的。比如居高临下的敌人站在小山头（小土坡）之上时，只要躲到小山头的侧面就能有效回避攻击。还有，当玩家面临两名以上角色的时候，尽量选择一个让两名敌人能够站在一条直线的位置待机，等到了下一个回合敌人行动时，后面那个敌人就会白痴般的像玩家射击，而被弹的，则是站在前面那个敌人（这肯定是敌人AI设定的一个BUG）。在前面说过，游戏的规则对于敌我都是通用的，所以呢，玩家在攻击时，也应该注意不要犯下上述的白痴错误，而误伤了自己的同伴……


↑用手榴弹来招呼善于躲藏的敌人。

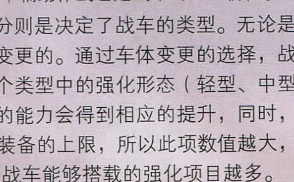
15 战车系单位解说

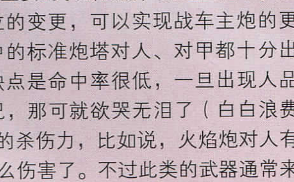


↑辅助作战也是战车的一大价值。

提起战车，让人首先想到的便是强大的火力、厚重的装甲……无论是在现实的二战中，还是在游戏中，战车都应该是决胜兵器一样的存在。本作游戏中，战车系单位可以分为战车与装甲车这两类，无论那类单位，都是由车体、炮塔、特殊武器、装甲、强化零件、涂装、LOGO等7个部分。或者说，游戏中的战车其实只有一个底盘而已，而车体部分则是决定了战车的类型。无论是装甲车还是战车都是通过根据更换车体来实现变更的。通过车体变更的选择，战车不仅可以在两个类型间变换，还能换装成某个类型中的强化形态（轻型、中型以及重型）。在更换高级车体之后，战车单位的能力会得到相应的提升，同时，TOTAL也会有所增加。由于TOTAL关系到战车装备的上限，所以此项数值越大，也就意味着战车能够搭载的强化项目越多。





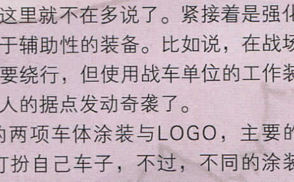


战车最重要的攻击武器，就是主炮了。通过炮塔部位的变更，可以实现战车主炮的更换。游戏中的标准炮塔对人、对甲都十分出色，不过缺点是命中率很低，一旦出现人品低下的情况，那可就欲哭无泪了（白白浪费了2CP）。而特殊炮塔则是对特定单位有很高的杀伤力，比如说，火焰炮对人有着一击必杀的效果，但对甲几乎就无法造成什么伤害了。不过此类的武器通常来说命中率都很高，而且大部分的射程范围也都十分广阔。



↑战车的武器威力十分惊人。

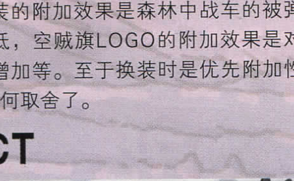
特殊武器虽然不能对敌人造成直接伤害，但却可以打消战场上的不良效果，使得我军获得暂时性的优势。比如说黑夜中让战车使用照明设备，可以增加我军侦察兵的索敌范围，在大森林中让装甲车使用消雾装置，可以消除我方突击兵射击命中率低下的负面效果等。



至于装甲，无非就是提升战车的耐久度，这里就不在多说了。紧接着是强化零件，这项换装与特殊武器比较相似，都是属于辅助性的装备。比如说，在战场上会出现断桥区域，通常来说玩家的部队都需要绕行，但使用战车单位的工作装置来修复断桥后，就可以让突击兵从此路对敌人的据点发动奇袭了。



最后的两项车体涂装与LOGO，主要的作用还是打扮自己车子，不过，不同的涂装与LOGO也拥有各种附加的效果。比如说森林迷彩涂装的附加效果是森林中战车的被弹率大幅降低，空贼旗LOGO的附加效果是对人攻击力增加等。至于换装时是优先附加性能，还是优先车体美观度，就要看大家自己如何取舍了。



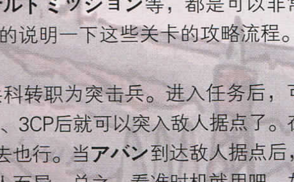
16 轻松赚取EXP&DCT



↑指挥官很有魄力发布出击指令。

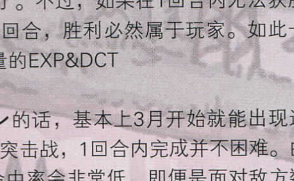
说起来，本作游戏中EXP与DCT的消费量实在是很惊人的，要么你干脆别打算消费，要想消费，那你就必须找到一种轻松赚取EXP&DCT的方法，否则，就只能使用邪恶的金手指来实现这个愿望了。

由于本作的流程是任务制的，那么在数量众多的各式任务中，必然会存在能够轻松赚取EXP&DCT的关卡。比如说像游戏初期的“**メルフェアの危机**”，游戏中期的“**ゲツリンソウを求めて**”，游戏后期的**アサルト ミッション**等，都是可以非常轻松的就获得大量EXP与DCT的。下面来简单的说明一下这些关卡的攻略流程。



1月~2月 メルフェアの危机

开始游戏前，注意先将主人公**アバン**的兵科转职为突击兵。进入任务后，可以选择从左侧或是右侧展开强袭，基本上消耗2、3CP后就可以突入敌人据点了。在这一路上的敌人能打就打，不想打就直接冲过去也行。当**アバン**到达敌人据点后，注意首先干掉剑甲兵，手榴弹的使用方面，因人而异。总之，看准时机就用吧。如果不出意外的话，1个回合内，就能宣告胜利了。不过，如果在1回合内无法获胜的话，也千万不要勉强，稳扎稳打的耗到第2回合，胜利必然属于玩家。如此一来，1回合内获得S评价的情况下就能获得大量的EXP&DCT



3月~7月 ゲツリンソウを求めて

在1月、2月的任务中，经常使用**コリーン**的话，基本上3月开始就能出现这个任务了。在开始任务后，使用**コリーン**进行突击战，1回合内完成并不困难。由于战场中的特殊效果的关系，敌人对我方的命中率会非常低，即便是面对敌方数人的乱枪齐射，玩家也不必惊慌，只要一口气向前冲即可。完成后可以获得42000点EXP以及16000点DCT。另外，要是能够将途中的2台装甲车都击破的话，还能得到追加EXP3000点，以及DCT1000点。

17 关于勋章的获得方法

在本作游戏中，当玩家达成了一定的条件后，便可以得到相应的军功勋章作为奖励了。虽然说勋章并没有什么实际的附加能力，但在联机对战时，向朋友展示一下自己获得的各个荣誉也是一件不错的事情。

游戏里获得勋章的条件种类非常丰富，像战功记章、公国勋功章等，只要能完成故事剧情任务，就会自动获得。而像特勋青铜枪盾勋章、特勋白银枪盾勋章以及特勋黄金枪盾勋章则是需要玩家达成一定数量的击破数才能获得。而像折れた角勋章这类则是要求玩家达成“我方队员入院治疗”这样特殊的条件后才能入手的。

18 步兵系单位解说



↑步兵的转职是非常重要的。

在PS3版的前作中，步兵系的兵种拥有十余个，而到了PSP版的本作中，步兵系的兵种则突飞猛进的增加了将近3倍。面对这繁杂混乱的兵种类型，想必初次接触本游戏的玩家一定会晕头转向的。下面就针对每个兵种进行一下简单的说明，以便大家在开始时就能有所选择的去锻炼角色。

首先，本作游戏中的步兵兵种共有5大类，分别为侦查兵、突击兵、对战车兵、支援兵、技甲兵。每类兵种下面又分为两个强化兵种。侦查兵可以转职成为上级侦查兵与狙击兵，突击兵可以转职成为上级突击兵和机关枪兵，对战车兵可以转职成为上级对战车兵与迫击兵，支援兵可以转职成为上级支援兵与乐奏兵，技甲兵可以转职成为上级技甲兵与剑甲兵。而上述每个强化兵种又可以再次转职成两个新的兵种。

具体转职关系为：上级侦查兵可以转职成为侦查猎兵和重侦察兵，狙击兵可以转职成为狙击猎兵和对战车狙击兵，上级突击兵可以转职成为突击猎兵和强袭兵，机关枪兵可以转职成为机关枪猎兵和重机关枪兵，上级对战车兵可以转职成为对战车猎兵和机动对战车兵，迫击兵可以转职成为重迫击兵和机动迫击兵，上级支援兵可以转职成为支援猎兵和卫生兵，乐奏兵可以转职成为乐奏猎兵和军乐兵，上级技甲兵可以转职成为技甲猎兵和特殊技甲兵，剑甲兵可以转职成为剑甲猎兵和爆剑兵。……终于说完了，下面来看看每个兵种的特性。

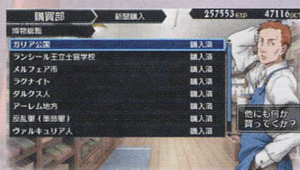
全兵种特性解说

	兵种	特性解说
侦查兵科	侦查兵	行动力极高，但体力、防御力以及武器攻击力相对较低的兵种。
	上级侦查兵	各项能力都得到了强化的兵种。
	侦查猎兵	拥有最高行动力的兵种，一回合内便可以穿越一个区域地图。
	重侦查兵	体力有所提升，但防御力却有所下降，武器方面则是大幅强化。
	狙击兵	移动力与防御力大幅下降，但装备了长射程、高命中率的狙击枪。
	狙击猎兵	装备了最强狙击枪的兵种，可以将敌人射杀于无形之中。
	战车狙击兵	对人能力不变的同时，对甲能力也得到大幅强化的兵种。
突击兵科	突击兵	各方面能力平均，装备了机关枪的兵种，擅长近距离攻击。
	上级突击兵	能力得到强化的同时，手榴弹的装备量也增加到了3颗。
	突击猎兵	各项能力得到大幅强大的最高级别的突击兵。
	强袭兵	装备了火焰喷射器的兵种，可以将躲藏在草丛以及掩体下的敌人统统烧死。
	机关枪兵	拥有普通机枪数倍装弹量的新型装备，近距离攻击力十分惊人。
	机关枪猎兵	迎击型兵种，装弹数与移动力得到强化，适合守卫据点。
	重机关枪兵	以牺牲移动力为代价获得了极高的体力，可以一人独当一面的守卫据点。
对战车兵科	对战车兵	使用对战车炮的强力兵种，面对敌人炮击的防御力也十分优秀。
	上级对战车兵	体力、防御力以及回避率大幅提升的兵种。
	对战车猎兵	装备了强力对战车炮的兵种，可以从侧面一击毁掉轻战车。
	机动对战车兵	大幅提升了移动能力，不过相对的体力有所下降。
	迫击兵	武器装备以对人战为主，可以同时攻击复数的敌人。
	重迫击兵	武器的攻击力以及范围再次强化，可以单人强袭敌方据点。
	机动迫击兵	强化了移动能力，但代价是弱化其他的能力。
支援兵科	支援兵	装备轻型武装，主要负责治疗伤员以及修理战车的兵种。
	上级支援兵	可以使用完全回复我方角色HP的特技。
	支援猎兵	能够使用大范围完全回复我方角色HP的特技。
	卫生兵	能够救治我方濒死的角色，属于最强的支援兵种。
	乐奏兵	可以利用音乐来强化我方角色的各项能力。
	乐奏猎兵	强化了提升我方角色的附加能力的兵种。
	军乐兵	可以使敌人的能力下降，并且附加各种异常状态。
技甲兵	技甲兵	以守为攻的特殊兵种，拥有强大的防御力并且能够拆除敌人设置的地雷。
	上级技甲兵	防御力大幅提升，并且可以设置地雷。
	技甲猎兵	能力提升的同时，还习得了设置对战车地雷的特技。
	特殊技甲兵	体力得到提升，并且可以使用闪光手榴弹来封锁敌人的攻击。
	剑甲兵	武器变更为剑的特殊兵种，虽然移动力很低，但近身格斗战能力十分强大。
	剑甲猎兵	近身格斗战能力大幅强化，即便是V2之类的敌人也能够一刀两断。
	爆剑兵	对甲能力大幅强化，能对 战车单位造成极大伤害，但缺点是行动力极低。

卡利亚王立士官学校的设施解析

01 购买部

在游戏进行到一定阶段后，在学园地图上就会出现购买部。进入之后可以消费资金来购买各种新闻资料以及各种特殊任务。新闻资料的价格比较低廉，几乎跟白给没什么区别，但是特殊任务相应的可就显得十分昂贵了。随着玩家剧情任务的进展程度，购买部中也会逐渐的追加新的购买项目。所以，每个月中，玩家都不要忘记来这里逛逛。



02 兵科训练场

这里独眼教官大叔的地盘，同时也是提升各个兵种能力上限以及为各个角色转职的重要场所。进入兵科训练场后会出现兵科教练和兵种变更两个选项。其中，兵科教练选项中，玩家可以对游戏中的5大兵种进行能力提升，全部兵种的LV上限为50，不同兵种提升等级时所需要消费的EXP都有所不同，像支援兵这类兵种LV提升时所需要的EXP就相对较少，而像突击兵、对战车兵这样的强力兵种LV提升时所需要的EXP就相对较多了。另外，随着兵种LV的提升，接下来所需要的EXP还会大幅增加，想要将全部的兵种都升至满级……恐怕只有用万恶的金手指才能实现了。

↑等级提升所需的EXP。

在兵种变更选项中，玩家可以对各个角色进行兵种转职。当然了，前提是该角色得达成转职条件……游戏中，除了主人公**アバン**之外，其他角色只能在固定的兵科中进行转职，而**アバン**则可以自由转职成游戏中全部职业的任何一个。当然了，前提还是要满足相应的转职条件才行……说到转职条件，其实还是非常苛刻的。想要转职成某个职业，就需要该角色拥有相应的单位（单位的获得方法本文已经提到，这里就不多说了），虽然不同兵种所需的单位也有所不同，但也有共同的单位，像第一次转职时，无论任何兵种都需要“初级修了证”1张才行。由于兵种转换成高级职业后，各方面的能力都会大幅提升，所以大家应该尽量在游戏的初期集中培养少数几个角色，让他们尽可能早的达成转职条件，如此才能及早提升我方整体战力。

03 研究开发栋

游戏中的重要设施之一。玩家所带领的部队中的全部装备，都是要从这里获得的。进入研究开发栋后会出现兵器开发、兵器一时强化、步兵装备变更、车辆装备变更、车辆修复等5个选项。其中，第一项兵器开发是用来制造各个兵种的武器、防具以及战车的换装零件等，以此强化玩家队伍实力的重要选项。进入选项后，系统将本作游戏中的各兵种的不同武器分门别类的列出来，玩家可以非常清晰的看到每种武器的开发等级和可以开发具体样式等。

兵器的开发途径通常为两种，一种为在战场上获得相应的设计图，另一种则是依靠兵器开发等级的提升。在满足了兵器开发的条件后，还需要花费一定数量的金钱才能制造出相应的兵器。虽然说，就连普通的低级兵器的价格都十分昂贵，但一旦某个兵器开发成功，就可以免费的装备给部队中全体士兵（必须是能够装备此项兵器的角色）。如此算下来，平均分配到每个人身上的资金也就不算多了。

对于步兵系的开发无非就是各种武器以及防具两大类，而战车装备的开发则要略微复杂一些了。除了各种用处不同的换装武器外，还有车体涂装、LOGO等特殊项目，这些项目不仅能够装扮战车，并且还有各种附加能力。同时，这些特殊项目的开发费用也是相对较低，可以说是玩家首先要考虑开发的实用项目了。

↑不要忘记随时查看武器的升级情况哦。

兵装一时强化选项也是强化兵种能力，降低任务难度的重要选项。进入后首先要选择想要强化的兵种，而后选择所要使用的两类素材。通过两种不同素材的调和，来实现强化所选兵科的目的（这不就是炼金术系统吗……）。需要注意的是，每次执行任务之前，只能对一个兵科进行强化，强化之后所产生的附加效果，也只能在下次任务中生效，完成任务之后便会消失。当然了，由于强化不是免费的，虽然说一般情况下每次强化所需的金钱不算太多，但毕竟这是消费性的项目，积少成多之后，也是一笔不小的开支了。所以呢，不必要的情况下，比如说普通的自由任务时，就完全没有必要使用兵装一时强化。

步兵装备变更选项与车辆装备变更选项，其实用处不大。由于各个兵器开发之后系统都会提示玩家是否要全员换装，所以能够用到这个项目的时候，也就是为新加入的菜鸟士兵换装使用，不过，通常来讲、所使用的角色都被固定在了主人公1、2、3号……之间，所以说白了步兵装备变更选项还是个鸡肋。而车辆变更选项的使用度则相对来说还高些，毕竟战车单位有些时候不是用来战斗，而是当做工作车来使用的，所以根据任务的需要来变更装备也就常事儿了。

最后的车辆修复选项，说起来，本人压根儿就没使用过……通过此选项可以将战场上被击破的战车单位修复，然后在下次任务中继续出击。不过，战车单位本来使用率就不高，而且在这其中还有一半的情况不是用来炮击，而是用来清除障碍、铺路架桥……所以，还真没找到机会来修理一下……

↑某些LOGO看起来还是非常可爱的。

04 作战准备室

玩家执行任务，推进剧情发展的必经之所。进入作战准备室后会出现任务、通信对战、队员编成、步兵装备变更、特殊能力变更、车辆装备变更等6个选项。其中，任务选项又按照月间、特殊事件和购入任务的项目进行了划分。在月间任务中又有故事任务（STORY）、关键任务（KEY）以及自由任务（ ）3类。在每个月开始后，玩家必须要完成教官提出的3个关键任务，之后才能发展剧情开启这个月的故事任务，完成故事任务之后，才会进入到下一个月。而自由任务则是玩家随时可以进行的任务，此类任务虽然与主线剧情没有关系，但却能够获得不少的素材、道具以及设计图。另外，特殊事件任务需要满足特定的条件，再触发相应的剧情事件后才能开启。而购入任务的开启方式则相对来说比较简单，只要玩家舍得花钱就行了……

↑游戏中的任务选择十分自由。

通信对战，本文已有说明，这里就再废话了。下面来看队员编成选项。游戏中系统为玩家提供了多达16个的编成栏，每组编成中最大人数为19名，玩家可以根据自己的爱好或是根据任务的需要来进行多个种类的队伍设定。比如说，强袭型队伍、据点防卫型队伍、或者是以战场为单位的重火力型队伍等，总之，想要怎么编，完全由玩家自己来决定。

不过，看起来自由度非常高的编成选项，实际上编成时无非也就是固定的那么几种。毕竟无论怎么编，最终能够上场的作战单位始终都只有6个而已……后面的3个选项中有两个与研究开发栋中相同的，基本上属于鸡肋和半鸡肋选项……而剩下这个也差不多。特殊能力变更只能追加角色特殊能力栏中“－”一栏的能力，而不能卸掉其它的能力。

05 アバンの部屋

本作主人公所居住的地方。在每次执行任务完成后，都会强制返回这里进行休息，然后便可以进入第二天了。在进入房间后玩家可以查看到战绩、学级日记、新闻阅览以及委员长的心得等游戏相关的各个资料。其中，战绩内包括了玩家所组建小队的综合成绩的详细列表、真实时间制的进程履历、任务完成报告、各个角色的出击回数、各个兵种的使用频率以及勋章的获得情况。这些内容都可以在联机对战时传递给其他玩家，像他们来炫耀自己的辉煌战绩。

↑角色的详细信息一览无余。

学级日记里包括3个选项。分别为出来事、人物以及日常。出来事就是对已经发生过的重大事件进行回忆，换句话说就是剧情欣赏模式。进入后玩家可以随意的观看已经完成过的剧情动画。本作的人物介绍模式非常精致，除了角色特写图、身高体重之外，还有角色详细的介绍以及特殊称号。想要进一步了解队伍中的角色的话，人物介绍模式可是绝对不能错过的。

最后的日常模式内，存放了校园青春的点点滴滴。按早不同的分类，玩家可以查看到同学们之间所发生过的种种事情（都是游戏中的普通事件）。

新闻阅览与学级日记相似，都是查看游戏相关情况的模式。委员长的心得则是收录了独眼大叔的人生经验，不想在战斗中阵亡的话，就先把这些内容都记住吧。另外，在**アバンの**部屋中，还可以变更自己的部队名称以及战车名称，要是对当初的名字不满意的话，就随时来这里变更吧。

《战地双雄 第40天》为一代制作小组EA MontrealElectronic Arts原班人马开发的射击类游戏。游戏背景设定在中国的上海，讲述了这所现代化大都市，突然遭受恐怖组织的攻击，在城市文明危在旦夕之际，主角双雄迎难而上，以两人之力对抗暴徒的惊心动魄的过程。整个游戏再现了上海的著名建筑，同时将一代的战斗系统继承改良，场景火爆刺激，虽然不敢与《使命召唤·现代战争2》这样的百万巨作相提并论，但也不失为一款值得大家品尝的佳作。

□文/goingame



系统介绍

游戏采用比较普通的单线程式情节，主角们在玩家的控制下，不断歼灭途中的敌人从而到达恐怖组织的总部。游戏中无任何谜题与机关的设定，所以大家可以相对轻松的完成整个反恐任务。其最大特点主要有以下两点：

1.武器枪械改造

随着游戏推进和拯救人质，玩家会不断获得资金报酬，积累一定的资金就可以自行购买武器并且加以改造了。主角的武器分为4种：主武器、狙击枪火箭筒类附武器、手枪类短程武器以及手雷等投掷武器。

在游戏商店中，可切换分类随意选择购买武器，当拥有该武器后，按Y键可以对武器各个部件进行改造。通过改造枪管、增加瞄准设备、枪托平衡、弹匣、消音设备以及喷涂迷彩来增加武器的射程、精准度、子弹数量、重量等参数，并且使得武器个性化。游戏中可选择的武器部件种类相当多，但是大部分武器都是需要随着游戏进展才能够开启的。

2.剧情选择

游戏的每个章节都会穿插一些需要玩家来选择的剧情片断，根据玩家的判断，会产生不同的剧情走向（整个故事以漫画的风格展现）。不过无论如何选择，都不会对游戏的关卡产生影响。

XBOX 360 X360	本刊译名：战地双雄 四十天		2010年1月12日	
	动作射击	EA	59.95美元	美版
	DVD	2人	1080P	17岁以上

第一章

经过场景描述的剧情动画后，正式进入游戏，首先是选择操作的角色，随后选择难度。游戏开场后，上海都市突然遭受了恐怖组织的袭击，并且很快都市几乎被恐怖组织控制，剧情后画面转到了主角两人。沿着道路前进，移动中按RS可左右切换角色的视角，跟着另一名同伴前进，黄色障碍前双击A可跳跃过去，随后按LS下蹲前进，右转走到底发生剧情，虽然提示要找掩体掩护，其实无所谓。剧情后从旁边的垃圾桶获得了武器和特有面具。剧情后跟随同伴前进，按“Select”可通过GPS看到地面的绿色前进指示路线，按“Start”可进入系统菜单，通过“Object”查看任务目标。按住“Y”键不松，可以进入枪械选择界面，通过方向键选择。LS+A 可进行翻滚，走到障碍物旁按A可隐蔽，再按A可跳跃障碍物，LT瞄准，RT射击。右下角的行动命令，左侧按键召唤同伴、右侧命令同伴原地待命、上面的命令同伴前进。

跟随同伴走到高压电箱旁，根据提示按“A”安置机关，随后跟着其他人继续前进。剧情需要射击铁栅栏门另一面的2个机关，切换狙击枪，狙击瞄准射击（瞄准状态按RS）。门打开后右转进入电梯发生剧情。根据同伴的演示，走近敌人按A（奇怪……），从则面的楼梯继续前进。随后根据提示，靠近2名敌人按LB挟持1名后，让同伴上来同样擒住另一名卫兵，按B用枪托砸晕，按LS放下卫兵尸体。随后走到同伴等待的地方，按A安置炸弹。接下来是一场小规模战斗，



全灭场内的敌人即可，从下面的小门进入，走到铁栅栏前按A和同伴一起拉开门。前进几步后剧情。

剧情中这里会出现全剧的第一个选择剧情，可以选择按照上面的命令杀掉目标，这样主角会直接击毙同伴导致他悲惨的死去，也可以选择不杀他，但是悲惨的结果无法改变，被主角释放的目标人在度假岛被射杀，依然逃脱不了死亡的命运……

剧情中上海的象征东方明珠和金贸大厦纷纷崩塌……剧情后沿着楼梯向下走，进入剧情炸开得洞。走入建筑物内部，会提示敌人的位置，全灭后走到底，调查角落的补给设施获得手雷，然后接近同伴，按提示的A键推动LS爬上，上去后按B将同伴拉上来。途中会有少量敌方部队出现，全部消灭走到外面发生剧情，继续前进中，左侧楼梯和楼梯平台上会出现敌人。

干掉机枪射台后的敌人后从左侧楼梯进入前进。随后沿着道路下楼，干掉房间内的全部敌人，进入小门。随后会遭遇被绑架人质，和同伴配合快速灭掉3名持枪暴徒，走近人质旁按A解救他们。



干掉楼下的枪匪，接下来选择左、右2条道路。走右侧道路下楼梯踢门进入，会遭遇小股的持枪歹徒，全灭后和同伴汇合，翻过管道前进再次遇到分支道路选择。左转沿着道路前进，随后走到障碍前，按A键将同伴送入内部，随后原路走到门前，同伴从内部开门进入。随后会遭遇小BOSS机枪兵，对方的弱点在背后，我方可从前后夹击攻击他背面的弹药包，利用对方的移动速度缓慢，且战且退和同伴夹击消灭。沿着路走到底本章结束。

第二章

两人从电梯间出来，一直跟着同伴走，下楼梯走到底，和同伴一起举起闸门出去。从地面的洞跳下，前进中会遇到埋伏的敌人，这里系统提示按A假装举手，使得敌人放松警惕，随后快速按A拾枪射击击毙敌人。来到外面，系统提示从2侧围攻敌人，按照指引路线不断前进消灭敌人即可。在向下走的楼梯间发生剧情，随后走到底让同伴先踢门进入，会遭到敌人的埋伏，瞄准敌人头部爆头解围。途中遇到剧情，远处对面有被挟持的人质，“Select”开启GPS，按B可锁定敌人指示，换狙击枪击毙敌人。走到悬崖边缘发生剧情，随后右转靠墙在同伴的帮助下爬到高层。从侧面消灭房间内的敌人。随后推倒柜子和对面的同伴汇合。随后是长途跋涉，上下楼梯来到控制室发生剧情，这里依然是选择杀还是不杀，随意选择后，控制室管理员被误杀，剧情后从侧面小门离开。



前进途中依然会遇到挟持人质的匪徒，从后面偷袭控制住敌人后拯救人质。随后前进途中会遇到手拿盾牌的敌人，1人吸引火力1人从侧面可将他击毙。掉落的盾牌可以拾取作为档子弹用。干掉大厅的敌人，右转进门上楼梯。前进中遇到房间内有被挟持的女性，用蓝色前进箭头指示同伴走右侧，操作角色





走左侧，从2侧干掉内部的全部敌人后成功救的人质。随后和人质一起突围，从2层全灭大厅的敌人，走右侧的门到底层，走到靠近大厅窗户处发生剧情，跳入出现的洞。走到外面钢架台上，女人质会上去操作升降台，操作角色进入升降台，随后是持续的2人背靠背射击模式，不断射击消灭出现的敌人到达底层，通过BUS撞开的洞走到大厦外面。跳到地面一路冲杀到燃烧的汽车处，穿过左侧的集装箱继续前进，干掉途中的盾牌士兵，和同伴一起将左侧的车推落。断桥中前进遇到火力强大的转盘机关枪手，1人吸引他的火力1人从背后攻击他。干掉后走到底，在红色门处按B本场景完成。

40TH DAY 第三章



场景再次来到了市区，前进途中需要解救人质，分别从侧面快速击毙敌人。来到梯子处将同伴送上提示的平台，等待同伴干掉2名歹徒后从另一面开门进入。解救人质后全灭途中的歹徒，和同伴一起推开门前进。在卷闸门处发生剧情，随后身后会出现大量敌兵，全灭后卷闸门打开，跟着同伴进入。穿越建筑物后来到上海动物园……走到铁轨车控制机关处调查机关，左转沿着提示道路前进。随后是1段剧情，剧情后走到房间里屋，同伴开后门来到动物园外。外面场景比较宽阔，敌人数量也不少，和同伴配合步步为营前进，右侧斜坡上去走石桥，用狙击枪干掉对面高处的机枪台敌人。

过桥进入房间内调查角落的机关，石桥附近的门开启，干掉出现的敌人。进入门内剧情后干掉敌人，调查场景中间飞机残骸内部，剧情出现新敌兵榴弹兵，和同伴分开，主要攻击他身体左右和后面的弹药包，用翻滚躲避榴弹，同时注意场景的右侧还会出现杂兵，前后夹击消灭榴弹兵后可获得榴弹枪。跟着同伴进入房间，在白虎笼子处发生剧情，这里依然是可以选择“杀”或者“不杀”，如果选择不杀，则会剧情展示白虎从牢笼中脱出，跑到大街上进入了一辆汽车内，这辆车的车主刚好是个抢劫犯，作案后返回自己的车……结果自然不会有好下场。

继续前进，遇到拯救动物管理员任务，从2面无声息的包围4名歹徒，枪榴弹快速消灭3名，另1名交给同伴歼灭，开启房间进入按A拯救成功。随后掩护他脱逃，走到左侧角落，动物管理员开启大门，内部有众多敌人，注意其中混杂着有人质，尽量不要射击汽油桶。随后在宽阔的场景内又是一场激烈的枪战。出现的榴弹兵跟前面的打法相同，胜利后会发生剧情，将靠墙将同伴送入墙内。继续前进，消灭场景内的全部敌人走到墙角本关结束。



40TH DAY 第四章

沿着路前进，装甲车出现后消灭敌人，随后场景4个敌人2名人质，优先消灭人质旁的敌人，爬楼梯到达天台，和同伴左右2侧推进，全灭场景后左转前进。进入屋内调查机关，按LB让同伴开门前进。随后是剧情，剧情主角醒来发现身处医疗场所。剧情后继续前进……在同伴的帮助下爬到高处道路上，剧情提示拯救人质，对方敌人3名，屋内2人，屋外1名，优先消灭人质旁的，随后是屋内的，屋外的由同伴消灭。成功拯救人质后沿着楼梯走到底，合力开门进入调查机关，随后原路返回楼上。



继续杀敌前进走到底，会遇到1个小男孩，剧情后跟着小孩爬楼梯上去。剧情中得知小男孩在给父亲寻找医疗药，帮助他爬上平台后跟着他前进。在空旷场景4名枪匪挟持了2名人质，从身后快速全部击毙拯救人质。剧情对面出现敌人，同时小男孩发现狙击枪，这里会出现选择是否让小男孩去拾枪，选择“否”，自行拾取狙击枪后全灭对面远处的敌人。跟着同伴进入房间，从楼梯滑到底。

前进途中遇到火焰兵，2人夹击，从身后攻击其背上的燃料桶，燃烧后消灭他。干掉2名火焰兵，举起侧面地卷闸门进入，在道路的右侧房间召唤同伴过来后剧情。剧情后继续前进，一路冲杀，大厅内全灭敌人和同伴一起推转门到外面，沿着道路走到底靠墙按B本关结束。

40TH DAY 第五章

一片狼藉的居民区，一开场就会遇到火焰兵，道路比较窄所以要特别注意拉开和同伴的距离，双面夹击。继续前进杀敌走到底，和同伴一起开门。空旷场

XBOX360版全成就取得列表全公开!

XBOX360版全成就取得列表全公开

英文名	英文名	英文名	钱币
A Decent Animal	不限难度完成第三关	Bronze	15G
A Steep Descent	不限难度完成第二关	Bronze	10G
Attention Grabber	用假投降的技能与队友合作狙杀5个敌人	Bronze	10G
Chaaaaarge!	使用冲锋技能冲过20名敌人	Bronze	20G
Co-Op Sniper	合作狙杀5个敌人	Bronze	10G
Emergency Room	不限难度完成第四关	Bronze	20G
Full Arsenal	收集所有的武器及其组件	Silver	30G
Gone Shopping	不限难度完成第五关	Bronze	25G
Grenadier	一颗手雷炸死3个敌人	Bronze	10G
Hardcore	Contractor难度完成游戏	Gold	100G
Hate Monger	自己改造一把武器到达高水准	Bronze	10G
Healer	给你的拍档医疗10次	Bronze	10G
Humanist	拯救出所有人质	Silver	30G
In Synch	与队友用假投降技能同时杀死两人	Bronze	10G
Loot and Pillage	赚取$1,000,000	Bronze	20G
Meat Bag	使用15个敌人当肉盾	Bronze	15G
Not So Bad After All	钳住15个可以参战的敌人	Bronze	10G
Not What I Thought It Was	不限难度完成第一关	Bronze	5G
Old Faithful	突击步枪、散弹枪、微冲杀死敌人超过400人	Bronze	20G
One Shot, One Kill	狙击枪干掉100人	Bronze	20G
Open Hand Slap!	匕首或刺刀杀死50人	Bronze	15G
Pistolier	手枪干掉150名敌人	Bronze	20G
Pumpkin Patch	一枪爆掉2人的头	Bronze	10G
Quick Draw	使用假投降的技能干掉25个敌人	Bronze	15G
Softcore	Contractor难度下完成游戏的一半流程	Silver	50G
Survivor?	不限难度完成游戏	Silver	30G
The Beast	Campaign模式里总共击毙6666人	Gold	50G

英文名	英文名	英文名	钱币
The Optimistchoice	对队友做出积极回应	Bronze	5G
The Pessimist	对队友做出消极回应	Bronze	5G
The Truth Is Right Here	收集所有收音机	Bronze	20G
Total Fistbump Deflation	与同伴维持破碎关系完成游戏	Bronze	10G
Total FistBump Destruction	和同伴保持好友关系一起完成游戏	Bronze	10G
Touch Not a Cat but a Glove	射击游戏中出现的所有招财猫	Silver	50G
Unbreakable	普通或以上难度下完成整个关卡而不死	Silver	25G
All Guns Blazing	在Versus模式里用齐各种武器杀死同一个人（包括特殊武器）	Bronze	30G
Big Game Hunting	在Versus模式的战役中杀死全部人	Bronze	5G
Bound For Life	在Versus模式里全队友生还	Silver	30G
Death Dealer	在Versus模式的同一幅地图中爆头击毙敌人10次	Bronze	10G
DIY PMC Versus	自创一个新面具并在Versus模式中戴着参战	Bronze	10G
Fancy Meeting You Here	在Versus模式中邀请朋友加入进行游戏	Bronze	5G
Fresh Meat	在Versus模式的同一战役中再次与同一伙伴合作	Bronze	5G
Future Visions	解除全部隐藏物品	Silver	30G
Heartless	网战中对同伴执行消极反映	Bronze	20G
Job Seeker	在Versus模式战役里用第二武器或主武器的每一个武器套件杀死一个玩家	Bronze	10G
King of the Hill	在Versus模式里都取得每一幅地图战役胜利	Silver	30G
Power Couple	在Co-op Deathmatch，Control或者Warzone比赛中赢得最高的合作分数	Bronze	15G
Purist	网战中对同伴只执行积极反映	Bronze	20G
Rock, Paper, Scissors	在联网战役中玩剪刀石头布战胜同伴三次	Bronze	5G
Scavenger	自创一把用三个自制零件的枪	Bronze	15G
Survival of the Fittest Versus	在Versus模式里完成选拔赛的16轮角逐	Silver	50G

景要注意对面2楼上的火箭炮兵，用狙击枪全灭后，消灭地面部队，提示路线走到墙壁处出现机枪兵，这里用手雷消灭杂兵，然后和同伴夹击机枪兵，注意不要冲得太猛。全灭敌人后从炸开的洞继续前进，



随后沿着路前进，途中会遭遇推土机推出道路前进，在楼梯会进入两人背靠背的射击，注意期间会有火箭筒兵，位于右侧楼顶上，要第一时间消灭。随后继续射击，剧情遭到火箭弹攻击，主角两人被俘虏。

剧情后主角醒来已经处在敌人的监狱中，站起身稍等片刻，出现新的援军，在同伴的帮助下脱出监狱，拾取地上的手枪，跟着新同伴前进。80—84

一路拼杀前进，在房间内调查开关，随后和同伴汇合，走下电梯到底托起卷闸门，来到武器储存处获取全部装备。接着在大楼的电梯处，需要拾取3个氧气罐依次放到更高一层的指定位置，召唤同伴贴身掩护，1个个拾取后，乘坐电梯到高层，依次放置到指定位置。全部放置完毕返回下层和同伴汇合，剧情后继续前进。



沿着电梯下楼，全灭包括1名榴弹兵在内的全部敌人后开门脱出。翻过木箱，沿着电梯走到底，干掉全部敌人后发生剧情，一名貌似女人质的出现使得主角两人和新同伴发生了争执，随后可以选择"放任不管"或者"拯救女子"，笔者选择第2项，没想到貌似弱女子的人物竟然是一名冷血杀手，不过幸好最终还是被击毙。

第六章

开场后即会遭遇数量众多敌人的猛烈火力阻击，全灭后走楼梯到达地下。推动转门，进入房间后在同伴的帮助下翻过铁栅栏门，踢门前进，途中会遭遇敌人而被挟持，在同伴的帮助下干掉他，随后帮助同伴开门汇合。沿着通道走到外面来到港口，敌人似乎占领了一艘军舰，全灭场景内的敌人，走到提示的机关处，首先在指定货箱上安置炸弹，然后再调查机关，货箱被吊着移动到军舰上，炸毁军舰后踢开角落的门前进走到底，和同伴一起推动转门进入。内部遇到了铁栅栏门需要和同伴配合进入，走到前方左侧的机关处调查开门。来到空旷的露天基地，和同伴左右2侧推进，全灭敌人后调查机关关闭火炮台。



继续前进全灭装甲车内出现的敌人，剧情中我方直升飞机被炸，剧情后右转进入设施内部。剧情后本关结束。

第七章

消灭道路上的敌人，在出发点左侧角落靠墙将同伴送入围墙内，随后从外围铁栅栏门协助同伴消灭里面的敌人，全灭后同伴会打开尽头的门。沿着道路走到房间内部，在同伴的帮助下爬上去。

空旷的场景一场恶战，消灭全部敌人后穿过尽头开启的门，上去后干掉机枪兵，进入右侧的房间内，和同伴一起推开铁栅栏门前进。随后在同伴的帮助下翻墙进入类似花园的场景，全灭敌人调查开关，和同伴汇合后会出现大量敌人，稳扎稳打全灭。继续前进踢开木门来到黄宫前，楼梯上到处有敌人士兵，包括榴弹兵、盾牌兵等，全部消灭后走到楼梯上面尽头的大门前安置炸弹，随后剧情，剧情中敌方头目要求双雄互残，否则他就按下按钮，带着市民一起陪葬，此时出现了选择分支"杀掉恐怖分子头部"、"杀掉同伴"。





选择第一项会直接击毙恐怖组织头头，两个人一起为了保卫城市安全而战斗着。

选择第二项向同伴开枪后，对方头目果然食言，最后关头主角将其击毙，城市市民得救，我方的大部队援军到达，而我们的主角之一只能痛苦的抱着自己的亲密战友……



就这样本作的单人主线流程到这里就结束了，不管作为主角的你的选择是否正确，但是这个城市得救了，城市中的人民得到了保护，主角两人再次击败了恐怖组织维护了世界的和平。也可能是本作的重头放在了多人联网模式，单人游戏流程方面给人感觉过短，整体游戏无论是场景方面或者敌人的数量方面给人感觉有些单薄，游戏开发者很明显想用一种全新的战斗模式来突出本作的特色，比如战斗中的诱敌、假投降、两人合作等等，但是由于游戏本身的内容关系以及人质场景得过于单一，使得这些特点并没有很好的得到体现。而游戏中分支小事件不能不说算得上一大亮点，遗憾的是这种有可能影响到主角善恶度以及剧情走向的选择，却丝毫没有对游戏本身产生任何影响。另外，游戏中武器的改造虽然有一定的可玩性，但是在游戏中的缺失感严重，无论是否改造或者如何改造，都能够顺利通关消灭敌人，这使得武器改造成了可有可无的一个附属品。但是总体来说本作算得上一部成功的动作射击游戏，喜欢此类型的朋友千万不要错过。

"找回战场中的记录文件"
——全收音机收集



同样为了增加游戏的耐玩度，本作和《使命召唤》等射击游戏同样的，设定收集类似战争纪录的收音机元素。收音机分布在每个关卡的各个角落，通过不断积累不断可以获得成就奖杯的积分奖励，同时还会对于战争的背景有所了解。下文列出了全部的收音机位置文字和图片描述，希望对大家顺利通关有所帮助。

第一章 1.刚开场前进途中遇到新同伴的路上，右侧食品店门前的桌子上；2.在进行完第一次性格选择后，继续前进，外场景剧情被炸开通道，进入通道走到底右侧的桌上；3.散弹枪步兵出现的场景内2楼的房间内汽油桶上C。

第二章 1.在进行到系统教学假装投降的场景，该场景房间内左侧的桌子上；2.在到达对面大楼的途中，有PMC武器箱房间内左侧角落的桌子上。

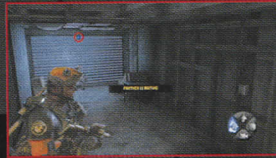
第三章 1.初次遇到解救人质场景，该场景左上角落的房间内；2.走到卷闸门处发生剧情，随后干掉身后出现的众多敌人进入房间内角落可发现。

第四章 1.疗场所苏醒后，在调查机关设施的房间内台阶上；2.遇到小男孩爬梯子到达高处后发生剧情，随后前进途中走廊侧面的桌子上。

第五章 1.在遭遇PMC武器补给箱和2名敌人，位于补给箱附近的地上；2.第二次和Alice Murray通话的场所左侧道路旁。

第六章 1.刚开始就可以看到，前方的箱子上；2.进入设施内部地下2层，遇到的武器箱旁边。

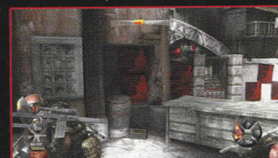
第七章 1.游戏中盘进入房间内，圆木门前走廊右侧的桌子上。














郑重向您承诺：

更高星级认证；更多购物保障

PS2 9万系列		PSP3000	NDSI	PS3 Slim	双65NM360	Wii	NDS LITE
900 上海报价	900 北京报价	1160 北京鼎好	1250 北京报价	2350 北京报价	1850 济南报价	1450 北京报价	800 天津报价
850 北京鼎好	950 济南报价	1150 南京阿童木	1300 济南报价	2350 广州报价	1800 北京报价	1450 广州报价	800 上海报价
880 广州报价	900 成都报价	1200 山东报价	1250 广州报价	2350 上海报价	1800 上海报价	1500 上海报价	750 北京鼎好
900 天津报价	880 深圳报价	1200 成都报价	1250 上海报价	2400 成都报价	1850 成都报价	1550 成都报价	800 成都报价
950 山东报价	900 重庆报价	1150 深圳报价	1300 天津报价	2400 山东报价	1800 广州报价	1550 山东报价	800 广州报价

●游戏市场价格广告版

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2010年2月15日。本版广告联系电话：010−64472729转401

●商家信誉星级鉴定说明

①新加入商家起始信誉等级为3星。②完成相应义务后，商家在本版信誉等级会逐渐增长，每增加到5颗星，信誉级别会升级到“花”级。③完成“五花”级信誉度后的商家，将成长为钻石级商家。④每接到消费者一个认证投诉，并未能及时处理，商家信誉将降低一级。⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时，发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。

■投诉方法：北京安外邮局75信箱

■邮编：100011(请在信封注明“广告投诉”)

■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料，包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

南京阿童木电玩专卖

本公司创立于1988年，20年经营已成为集自有产权店面、自主电玩市场、商贸一体的实体公司。质量第一，信誉为本，薄利多销，货真价实。

★PSP2000：1100元 ★PSP3000：1280元 ★NDSL：800元 ★NDSI：1220元 ★PS2 9万系：780元 ★120GB薄版PS3：2180元 ★XB360（双65纳米）：1720元 ★PSP GO：1590元 ★Wii：1420元

★总部/邮购地址：南京市鼓楼区中央路37号（联通大厦对面厚载巷口） 邮购电话：025−83373658 83975006 收款人：王天智 邮编：210008★分部：珠江路店 地址：太平北路108号旁（新华海数码广场旁）自营店：纪先生 王天智总经理★加盟店：马鞍山市比比电玩 手机：15001733318 魏先生 张小姐 地址：马鞍山市健康路清华园7−2门面（二中路口）★本公司高薪招聘管理、营销、维修人员。电话：83975006 总经理

本版广告招商

本版广告现对外广泛招租。凡经营电视游戏及掌上游戏主机、配件、游戏软件等相关产品的商家，均可来电咨询广告刊登业务。本刊广告遵循诚信原则，有意刊登广告的商家请准备好营业执照和法人代表身份证的复印件，以备本刊索取，用于规范双方的责任和义务，保证双方的利益。有意者请致电：010−64472729转401或手机：13810579231 乔先生

为了让广大消费者安心购物，请大家在邮购时先打电话向商家进行商品种类和价格的详细咨询。另外，如有购机方面的问题咨询，可以加QQ号：75621006（周一到周五 上午11点到下午4点）我们将为您的购机计划提出合理建议。

消费者须知

所有主机价格变换频繁，以上部分广告刊登价格可能会有变动，外地邮购主机的消费者须提前致电各商家，询问当时的售价，以免造成麻烦。以上刊登的绝大多数价格均真实可信，请消费者放心。

另外，消费者一定要向商家索取全套的购物凭证，如果发生产品质量等问题，请备齐所有购物凭证，致电本刊广告部，我们将及时为您处理。投诉电话：010−64472729转401，或可以用邮寄信件的方式，具体地址见本页上方。

北京鼎好信诚游戏精品店

本店精修各种游戏机，欢迎来电垂询。
本店网上购物商城：shop33963096.taobao.com

为答谢部队官兵的支持，即日起凡部队人员购买PSP，加50元即可获赠大容量外挂电池一枚。本店郑重承诺，所售商品均系原装正货。让您在本公司购物省心、放心、安心。本公司现有PS3、360、PSP、PS2等各种正版游戏，价格低廉，如需要请来电咨询！

★PS3薄机：主机+电源+AV线+手柄+手柄连接线+120G硬盘+说明书：2350元

★Wii：主机+双节棍手柄+电源+AV线+感应器+支架+底座 1200元

★PSPGO套机：主机+电源+电池+16G内存+原装数据线+贴膜+说明书：1600元

★PSP2000型经济套装：电源+电池+说明书+耳机+线控+包+挂绳+贴膜+4G棒+数据线+游戏：1700元

★PSP2000经济套装(V3主板）：电源+电池+说明书+耳机+线控+包+挂绳+贴膜+4G棒+数据线+游戏：1200元

★PSP3000套机：电源+电池+耳机线控+包+挂绳+贴膜+4G棒+数据线+游戏：1350元（+50换8G棒）

★PSP1000套机：主机+电源+电池+说明书+耳机线控+包+挂绳+膜+数据线+4G棒+游戏：950元

★XBOX360(双65纳米)简装版:主机+电源+AV线+说明书+原装无线手柄+512M内存+游戏:1800元

★精英版XBOX360(双65纳米):主机+电源+色差线+手柄+120G硬盘+一张正版游戏:2300元

★PS II 超薄9万套机：双震动手柄+电源+AV线+完美直读+8M记忆卡+五张游戏：870元

本公司经营各种游戏机配件，价格低廉，如需要请来电咨询！★PSP配件：大容量外挂电池、铝盒、摄像头、GPS、内存卡、硅胶套、EVA包等。★360配件:手柄、风扇、硬盘、高清线、无线网卡、摄像头等。

★NDSL韩版套机：触笔+原锂电+电源+说明书+DSTT卡+2G内存+膜+游戏+读卡器+水晶壳+包：990元

★NDSI套机(红、绿、蓝):主机+电源+触笔+烧录卡+2G卡+原装贴膜+游戏+水晶壳/包(自选)1400元

★IDSL套机:主机+电源+触笔+烧录卡+2G卡+贴膜+读卡器+游戏+水晶壳+包：1200元

★NDSL套机：主机+电源+触笔+说明书+DSTT卡+2G内存+膜+游戏+包+水晶壳：870元

★NDSL：主机+电源+说明书+DSTT卡+2G内存+贴膜+游戏+包：730元（颜色齐全）

★NDSiLL套机:主机+电源+触笔+烧录卡+2G卡+贴膜+游戏+说明书+包：1650元

★PSP经典游戏合集20张：130元 ★PSP新游戏合集10张：80元 ★PSP全部中文游戏10张：80元 ★PSP最新超清晰电影合集10张：80元 ★NDS最新游戏6张：60元 ★PSP模拟PS一代游戏光盘10张：80元 ★PSP经典动画10张：80元 ★PSP经典韩剧，包括十余部连续剧：80元 ★PSP用GBA模拟器+游戏10张光盘：80元 ★PSP最新电视剧十张：80元（蜗居、败犬女王、我的亿万面包等） ★PSP最新超清晰电影合集10张：80元（风云2、刺陵、十月围城、阿凡达等） ★本店推出代客刻盘服务，欢迎电询。本店精修各种游戏机XBOX360三红.PSP.PS2.不收维修费.收换件成本费（所有邮购均走EMS，欢迎顾客光临本店网络商城）

★电话 010−63274599 手机：13691057756/13810171305★邮编 100053
★本店地址：广安门桥南西二环附路100米路西椿树馆站金工宏洋大厦B座5层502C
★乘车路线：5路、122路、49路、410路椿树馆站下 ★邮购地址：北京市广安门邮局100053信箱001分箱 ★收款人：鼎好信诚公司★QQ：715082041

『大家赶快一起来神话属于我们的电玩吧』

大话电玩!!

最近在玩什么游戏？报上名来。

《新超级马里奥》NDS。

——云南昆明 赵恒

蔬菜汁■ 看到游戏名的时候大吃一惊，以为是Wii版的，原来是DS的呀，（松口气，因为蔬菜都没有Wii的说），握爪，在下也是马里奥的忠实粉丝，经典就是经典，玩多少遍都不觉得无聊，蔬菜我可是马里奥高手哦，我可以打到第8关哦（双手叉腰，作炫耀装），那么请问，赵恒同学你能打到第几关？（抬起下巴，几分轻蔑地用眼角瞥视，并轻轻地从嗓子发出了不容易被发觉的“哼”的一声）

《使命召唤6》、《求生之路2》。

——北京朝阳 杜江

蔬菜汁■ 这、这、这，（双眼放光），那可都是次世代主机上百年一见的好东西哇，每次蔬菜趁着某编辑打攻略的时候都会使劲儿往前凑，好趁着等编辑上网查资料的间隙，过一会儿瘾（不过每次都会照例收到某胖的呵斥电波）。杜江你的主机也是借的没有错吧？虽然每天的工作那么忙，居然还有时间玩这么赞的游戏真是奢侈啊。所以说啊，你在（一个人自私地）玩之前，一定要为我释放祝福电波哦（内容是新年前收到任一次世代主机一款）。

《怪物猎人2ndG》玩了几个月了，好玩。

——陕西咸阳 孙林安

蔬菜汁■ 几个月怎么够？光是真岛浩的同名漫画，蔬菜我就翻来覆去看了很多遍了，PSP上最好的游戏就是这个了，如果有人敢站出来反对的话，我们就一起向他（她）吐口水吧。

《钢之炼金术师》，你玩过吗？《最终幻想10》，完美N遍了。

——四川西昌 许强

蔬菜汁■ 嗯？《钢炼》？那可是蔬菜我倒着背都背得出的作品啊，至于这个玩过没玩过什么的先放在一边，这种轻蔑的口吻是诚心诚意向编辑大人问讯的态度吗？（去给我罚站）完美N遍有什么了不起的说，蔬菜我都YY过N+1遍了，那可是比完美本身更高的境界哦。

多，很多，不计其数。

——山东文登 赵振清

蔬菜汁■ 好，很好，非常之好，赵同学，哦不，赵同志的话真是发人深思，虽然事实上根本什么也玩不到，只是一个人默默地孤独面对17寸黑白电视，想要说出“我玩过XX游戏”那样豪迈的话但又无从下手，所以只能愤愤地丢下“多，很多……”这样的话，真是惨、惨、惨……

《使命召唤4》，那天四个人联机，爽上天，虽然我杀人的次数远远少于被杀的次数……

——新疆乌鲁木齐 张智业

蔬菜汁■ 哦，那四个人里会不会有曹天啊就是说？因为你们俩的回函都是一只信封寄出来的啊，这个，分别买了两本书没有共用一张回函卡为DR增加了销量这件事，确实是很感谢的说（敷衍你的），但是放在一只信封里却让人不免产生很多奇怪的想法……联机最高，这是毋容置疑的事情。

《求生之路2》武器太爽了尤其是榴弹，一炮一片！

——甘肃兰州 谢润

蔬菜汁■ 好暴力的倾向，怪不得北斗做完这个攻略是背着鼓鼓的书包回来的说，咱怀疑那里面有可燃易爆物也不一定的说，虽然最后从里面拿出来的确实是公司的主机，但那几天这家伙的眼神确实不对的说。

怀念行动依旧进行中，N次《光明力量II古代封印》，还有《真女神转生奇迹之旅》

——辽宁吉林 高珲

蔬菜汁■ 《古代封印》是神作，不过想怀念也没有机会了，因为MD被蔬菜卖掉了，那秘道、按那个什么键就可以躲避物理攻击的秘技都历历在目哇……。

《现代战争2》，小N和小P被封印了……这……只好玩《街霸4》……嘿嘿。

——山东青岛 宋汉元

蔬菜汁■ 这……汉元明清，你的主机还真是多啊，为什么被封掉的只有掌机啊？其他大家伙都能得以幸免呢？百思不得其解的说。



Vol.06 电玩秘传

坂上阳三访谈

——《偶像大师》之父的发家史

大家好，今天在电玩秘传栏目中为大家介绍的是NBGI的坂上阳三先生，坂上因为制作《偶像大师》而声名远播，但是，就是这个在游戏界大大露脸的人物，出道前的经历却让人大跌眼镜，这次就为大家带来坂上先生依靠《偶像大师》成名前的一些不为人知的小故事。

——坂上先生进入NAMCO之前，也就是说，进入游戏业界的契机好像非常有意思啊。

坂上■ 我原来是在电影界工作，电视节目制作组、新闻报道小队、电视广告和电影，这些我都有参与过。总之就是什么都干过。

——真的是这样呢。

坂上■ 是这样，因为是技术团队，总之就是非常忙。

——那么，为什么从电影界转行到了游戏界呢？

坂上■ 因为投身电影界的缘故，成为电影导演就成了我的梦想，但是，日本电影界呈现给观众的电影和我的想法不太一样。

——虽然是在电影界工作，但是却有些心猿意马了，是这样吗？

坂上■ 记得那时候我去参加了一个NHK的节目，当时有一个猴子也参加了演出，但是猴子是无论如何也不会明白规矩的，于是工作人员就一直陪着那只猴子玩，直到它明白规则为止，因为这件事让我感到电影制作的狂热，我从心底感叹“真了不起啊”，看着这只开心的猴子，我不禁想，如果能以这样的坚毅和耐心做出一部作品来，也算是对得起大家了。

——啊哈哈哈，原来是这样啊。

坂上■ 那个时候其实我就已经注意到了，我要做的东西不能只局限在日本，而是要让全世界都能感受到我的存在，这才合我的意。“只有进入游戏界”我当时脑子里完全被这个念头占据了。说一下，那时的我已经24、5岁了。

——勇气可嘉。

坂上■ 哈哈，实际上我已经在电影界做累了。

——就是说，跳槽的决心已定，我可以这样理解吗？

坂上■ 也许是因为太年轻的缘故吧，为了进入游戏界，我参加了几个游戏公司的面试，不过应答最好的还是NAMCO。

——原来如此。

坂上■ 想一想，我以前玩过的街机游戏其实只有两部，竟然全都是NAMCO的作品，冥冥之中好像有天意。

——啊哈哈哈，那么，进入NAMCO以后感觉如何？

坂上■ 感觉差距最大的就是制作人和导演的关系，现在虽然二者的职务非常明确，但是当时还分得不是很清，尤其是在电影界，要严格按照导演的意图进行动作，导演不发话，所有人就只能在原地杵着。令我吃惊的事情就是，当我杵在原地等待指示的时候，得到的指示却是“你自己看着办吧。”我傻在那里自己一头雾水，“这游戏到底是什么游戏啊……”

——啊哈哈哈，这真的很像NAMCO的做法，坂上先生表达的非常传神啊。

坂上■ 我记得我参与制作的第一部街机游戏，其实是按照我自己的喜好来做的，嗯，说实话，如果做出的东西连自己都不喜欢那就糟糕了，我最初就是依靠这个意图去做的。

——听说坂上你还参与过PS平台的游戏制作，那么在那个不为人知的时代，你是怎么进行游戏创作的呢？

坂上■ 因为开发小组里几乎都是新人，所以完全是从开荒开始做起的，几乎是手把手的把最初的基本知识教给每个人的。感觉他们更像是一群实习生的样子。

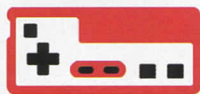
——那么，那时侯有没有对公司感到失望呢？

坂上■ 不，相反我觉得那对我来说是个很好的树立威信的机会，直到现在他们还对我服服贴贴呢。□文/蔬菜汁

经验丰富的电影人成功打入游戏业界
依靠锐意新作让无数青少年为之倾倒



出生于兵库县西宫市，进入NAMCO公司以后，一直致力于街机游戏的开发工作，也负责了部分家用机游戏的开发，家用机游戏《偶像大师》的制作人。青年时代的坂上阳三对电影有着非常大的兴趣，梦想是成为有名的大导演，但是日本的电影太过局限，想要走向世界，就只有着眼于另外一个产业，那么什么产业是本国既有，而在世界领域内又有着十足的影响力的呢？于是，游戏业向已经多年从事电影事业创作的坂上敞开了怀抱，一个新生代的游戏制作人就这样诞生了。



樱井政博の游戏制作理念谈！

本期焦点 《猎天使魔女》的发售前与发售后

在1990年SFC发售时，不到1个月的时间，著名的游戏、《雷莎出击》（ACTRAISER）便发售了。由此，SFC游戏的音乐，也迎来了新的转折点。

作为当时的最新主机，SFC确实称得上是豪华版的FC了。这一点，在音乐方面就有不少的开发者对此进行了证明。不过，《雷莎出击》的音乐并不能算是很好，为此而萌发了危机感的开发者们，不得不更加用心的去制作符合标准的音乐。

在一部好的游戏作品发售以后，玩家们便会以该作品来评判日后登场的同类游戏。而玩家们用来评价游戏好坏的这个标准，实在是很残酷的。同时，对于评价的水准，也是提升的异常迅速。

在这个世界范围内的游戏界中，对于ACT游戏的分支点究竟是……根据时代的变迁有着各个大作级游戏作品逐个问世了，近年来发售的《战神》系列就是其中的一个重要分支点。在该作品中，将过激的动作和对情感的夸张宣泄完美的融合到了游戏中，不仅是游戏开发者，凡是玩过这款作品的玩家无一不感到惊叹。

《猎天使魔女》这款作品，实际上也是受到了《战神》的影响。樱井自称他将这款游戏一直打到了最后通关。当然了，他玩的肯定是X360版。

《猎天使魔女》在日本的评价如此之高，恐怕是当时开发的时候谁也没有能够想到的。采用了能令人产生独特感官效果的动画场景，丰富姿势的动作表现以及各种很有创意的角色设定。总之，称其为世界第一的动作游戏也不为过。

与以往的同类游戏相比，《猎天使魔女》最大的特点便是极力的排除掉了解谜要素、迷宫等走来走去的要素，力图寻求一个最爽的流程。由此，游戏中的物品都可以痛快的破坏掉。

想要在游戏中加入一个破坏可能的物品并不困难，但要想进一步处理它就是个很令人头疼的问题了。由于稍有不慎便会与开发理念有所偏离，所以整个过程真的是非常辛苦的。



在2009年的东京TGS展上，给人一种动作类游戏猛然抬头的感受。其中，《猎天使魔女》凭借着的独特表现，令人充分的感受到了该作品的华丽之处。对于今后玩家们的评价标准，也许会产生“《猎天使魔女》的发售前与发售后”这样的区分标准吧。事实上，玩过《猎天使魔女》的玩家，对于今后同类游戏的评价标准将会更加的苛刻。而从开发者的立场上看，也会以该游戏作为一个“底线”，由此才能制作出更好的游戏来。从《猎天使魔女》中华丽的剧情演出获得成功这一点来看，今后同类游戏中也一定会大幅的增加这方面的要素了。

我个人觉得，《猎天使魔女》中的系统部分是最值得称赞的。自从《生化危机》系列的热潮过后，其他的游戏大多没获得过玩家太好的评价。而《猎天使魔女》的系统则是很深，在反复的玩过之后仍然不觉得厌倦。对于不喜欢去研究游戏的人来说，可能会有些难以接受。而对于真正的玩家来说，却能长时间的乐在其中了。

有一部分的人会在闲暇时选择去看电影，那是因为他们认为游戏很难，无法体验到乐趣。但我并不否认他们的想法，毕竟享受是多样化的嘛。

正因如此，我没有像神谷他们那样去做游戏，而是选择了制作能够轻松上手的游戏，目的便是希望有时间的人都能来体验一下游戏的乐趣。不过，即便是有这个意识，但课题是不允许永远都只面向一个方面的。这也是工作上的需要。

《猎天使魔女》的评价系统

为了获得较高的评价，就需要玩家积累连击点数，具体来说就是需要玩家在无伤害的前提下，尽可能的及早通关。而且，在这一过程中，还不能使用任何道具，以及去探索普通情况下无法到达的场所。当玩家能够实现上述的全部要求之后，那就一定是拥有最高评价的达人了。 □文/零羽



冈本吉起の业界名人茶座

神谷呼喊着罗马尼亚女子的名字（后篇）

最重要的黄色眼镜

冈本 从神谷你在接受采访的时候，讲到关于《猎天使魔女》的时候，比起动作性和游戏性，谈到的更多的好像是“眼镜”这个话题吧？

神谷 眼镜绽放出的魅力，是这次的《猎天使魔女》主要表达的主题之一，几乎所有的主要人物都有戴眼镜，其中魔女戴的那个色色的眼镜可是个重要的道具哦。

冈本 “色色的眼镜”？这是官方称谓吗？

神谷 哦不，对不起，这是我刚才忽然想到的，就顺口说出来了。但是，真可惜啊，这么有知性的美女在游戏中进行了精彩的演出，但却没有比眼镜更好的道具出现。

冈本 就算是《生化危机》那样的游戏，也满脑子都是怎么把一些色色的东西加入进去，你这家伙。

神谷 就是说哇，大部分游戏一旦只是沾上色情的边，也会受到很严厉的待遇，比如女孩子多露出一些皮肤啦、身体摆动的时候会乳摇啊什么的，都会被视为色情……真是岂有此理。

冈本 但是魔女中好像有大脱特脱的场面吧。

神谷 那只是“脱掉了无关紧要的部分”而已，那只是为了更加突出人们想看到的部位，才安排的烘托环节。这才是擦边球的本质。



还差一点就非常完美了

冈本 原来是这样啊，（伸出右手，握手）现在才第一次感到神谷英树这个游戏制作人的伟大之处，（笑），那么，魔女是不是神谷心目中的理想女性呢？

神谷 我心目中的“完美”女性啊，漂亮、坚强、贤惠又不媚俗……还有色色的眼镜，所以，和我的想法比较吻合的是和魔女“演对手戏”的Janne。漂亮、坚强、贤惠、眼镜这些都符合，不过却没有胸。“明明就差那么一点就完美了。”每当想到这个的时候，我都会生气的大喊。



冈本 居然理想中的女性是这样的家伙，完全出人意料啊，话说回来，神谷你好像有着严重的M倾向吧？所有喜欢高难度动作游戏的玩家都具有M气质，你一定是算准了这一点吧？

神谷 啊，那倒没有，我只是跟着自己的感觉走。但是……被这么一说的话，也可能就是那样想的也不一定，（笑），我这样是不是太坦率了。

冈本 露馅了吧，这才像平时的神谷。开发游戏的紧要关头，就好像从飞机上掉了下去，但是却能从容不迫地在中途收集各种材料，然后在关键时刻打开降落伞，最后完美地着陆。

神谷 不过每次都心惊胆战，即使是现在，要是赶上手忙脚乱的时候，我还是会在心里默默祈祷，希望游戏大神可以出现拯救我。

访问结束后的小插曲

冈本 （大声）是时候把你藏在身后的那件礼物给我了吧？

神谷 喂，冈本，用不着那么大声我也会做的，这是为下一个游戏专门制作的T恤，是非卖品哦。

冈本 HOHO，有个地下停车场的P标志，好奇怪啊，你真变态！

神谷 你想的太多了，有机会的话把它送给我们的读者吧。对了，那上面由我的签名哦。（赶紧起身准备离场）

冈本 （紧追不放）喂，神谷，你去哪？

神谷 （不耐烦）啊，你给我差不多一点！

后记：利用在《恶魔猎人》中出现的BUG成功改良后，使其变成《猎天使魔女》中的游戏要素，神谷就是这样不放过任何一个可以利用的小要素的家伙。但是对于女性的审美却别具一格，希望在以后的游戏作品中能见到他心目中完美的理想女性。

另外，神谷英树也有着被上司虐的悲惨经历，如果没有一颗豁达的心，那么，是无论如何也不能坚持到最后，得到今天的成就的。 □文/疏菜汁

广告料理!!

杯具的生化危机，杯具的体感设备

少一个卖点

随着PS3体感设备发售日的推迟，原本在去年成为一大亮点的《生化危机5 黄金版》对应PS3体感系统的功能，也将无法实现。CAPCOM针对SONY设备的延期特别发表了声明：无论是PS3版还是360版，都将不对应体感功能。而今后是否会对应，还要等到设备推出之后再定。

当然，对于CAPCOM来说，无论是PS3还是360，体感的支持已经搞定，无奈SONY不成全，这个原本的大卖点也就泡汤了。

而实际上，CAPCOM也早早就得知了PS3体感设备无法按期发售，在最近的广告宣传中，也没有任何对应体感设备的提示。或许这个卖点要留到未来的《生化危机6》中才能实现。

咱能不这样吗？

《生化危机》系列一直以来都是CAPCOM众多摇钱树中最大的一棵，因为几次三番的推出各种追加要素和新版本，从一代开始我们就习以为常。但可惜从《生化危机4》移植PS2开始，CAPCOM在设计和处理上就非常不招人待见。没人会反对厂商不断的增加游戏的附加价值，只要你的定价合理，玩家肯定会买账。但对于消费群来说，如果你推出的第一版是故意将其中的内容拿出来单独再买一次，这样的行为就让人无法接受和认可。

而恰恰CAPCOM现在很乐于这么做。

我们可以在NGC版《生化危机4》和初版《生化危机5》中找到大量删除内容，甚至五代在故事剧情的交代上都出现了明显的“跳跃”痕迹，玩家很明显的感觉到“少了点什么”。而少的这些，就变成了现在即将追加的新章节。无论是1000日元也好，2000日元也罢，更别提4990日元“完整版”的定价，玩家感受到的更多是“背叛”和“欺骗”。可丝毫不会带着任何“感恩”的心。

欧美是怎么干的？

当然，这样的手段也不是CAPCOM一家在用，但别人貌似都做得比CAPCOM要巧妙。《辐射3》推出的五个昂贵的资料包，可以让玩家心甘情愿的掏钱购买；《战争机器2》的追加大卖点在于新开发的网战地图，顺便送上原本被删除的“多余”章节（通过体验，发现该章节确实多余，而CAPCOM的做法正相反，把玩家想要的东西拿出来再卖钱，能再损点吗？）。

都比CAPCOM做得漂亮，人家赚钱赢口碑，日本厂商就不能干点实事？真是倒闭也活该。 □文/能量块



TACTIIIICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

猎 狐 犬 基 地 VOL.045

小岛、内田访谈·LOVEPLUS前篇

去年下半年NDS上发售的恋爱模拟游戏《love plus》一度在日本形成了社会现象，本刊的烤场栏目也曾经对此事进行过讨论，而在最近一次对小岛秀夫的访谈中，也是围绕着这款游戏而展开的。那么，小岛工作室的员工们，围绕着这款游戏又有怎样的故事呢？

——据说小岛监督对小岛组下了“一天最多只能玩一小时《love plus》的禁令？”

小岛 虽然没有禁令，但是接连出现了在茶水间和在厕所里偷玩的员工呢。

内田（内田明理，LOVEPLUS的制作人） 在茶水间里大概有3个人正在与“女友”通信吧。



小岛 KONAMI很少流行本公司出品的游戏，love plus大概是第一个，走到哪里都能听见在谈论这个。

内田 之前有在电梯里突然被不认识的员工打招呼“我是XX游戏的程序员，感谢love plus”，因为很吃惊所以只是强笑了几下，还有被人叫做“义父”的时候，因为这个游戏成为很多人的义父了。

小岛 听须田刚一（杀手7、末路英雄等游戏的制作人）说，他在新宿某个电影院看到一个人来却买两张票的男子，结果凑过去一看那人把“老婆”掏出来了。虽然常听到类似的传闻，但这件事是真的。

——请问小岛监督对这个游戏的看法？

小岛 我认为“随身携带的女友，到哪里都配在身边”的这个概念很厉害，这已经不能简单地用galgame来概括了。吃饭也好，看电影也好，去公园也好，各种情况可以和老婆说说看看她的反应，有她一直在身边，成为自己明天也要努力的理由。

小岛 我希望更多的人来玩一下，不玩的话就会说“那不是个新发售的galgame吗”，实际上里面是有像《脑白金》那样改变了游戏定义的东西存在的。

内田 实际调查的结果，一般galgame的用户层是20岁左右，而love plus的用户中25–35岁占压倒多数，也就是主要是上班族和有家有室的人。

小岛 一结婚，甜蜜的爱情就此结束了（笑）。

内田 对于这个时代有家的男人也是一种围城啊。

小岛 感觉还会增加用户，因为有潜在的需求。

内田 潜在的需求肯定是存在的，本来想的是通过口口相传，在一年左右的时间里慢慢达到预期的销量，但实际上成为话题的加速度远超想象。

——love plus和新型PS3的发售日撞上了呢。

内田 新型PS3的发售日发表之后觉得“怎么会这样啊”，不过最后的结果是两边都卖得不错。

小岛 我在公司里是担任专务的，内田在我这个专务的眼中也是个能干的帅哥啊。《心跳回忆GS》、《尖帽子和魔法的365天》评价都很高，而《love plus》也迎来在fans中爆发，早晚要成名的这种感觉。但是当初第一次见的时候挺突兀的呢。

内田 当时和小岛监督从未谋面，就唐突地发了邮件过去，希望能协助我的企划，结果没回音……

小岛 是吗？

内田 后来找松花先生（MGS和平行者的副监督）介绍，把企划写好送过去了。

小岛 “现在在做《摔跤玫瑰》这个游戏，想在E3上发表得华丽点儿，把宣传片弄成模仿某个奶排游戏的样子，想让Snake在宣传片里出镜，我觉得还好，但是组里的人说不好。”

内田 现在想想觉得那是当然的。

小岛 因当时KCET和KCEJ是公司内的竞争关系，内田却在还不认识的时候有这样的胆识，现在也印象深刻。 □文/北斗

MGS2中的一些小秘密

●在进入Shell 1，Core时穿上BDU，再呼叫Snake。他就会比较雷电与1代女主角梅丽尔走的猫步有何相似之处……

●对Colonel或Snake呼叫足够多次后，他们就会告诉你Dead Cell成员的背景资料。

●在救人质的房间用脚踢人质，再呼叫Colonel，Rose就会在无线电中声称要与雷电分手。

●完成上面这个小事件后，再呼叫Rose，雷电就会向Rose道歉。

●在电刑室，在雷电获救后，靠在墙边你可以看到在1代中Snake曾经待过的电刑室。

高达VS高达 NP

——机体性能实战分析解读

上期为大家分析了ND取消的妙用和王牌3000机OOR的用法心得，今次就以两台各具特色的2000机为中心，一台主打射击，一台主打格斗，在GVGNP的对战世界中它们的使用率还是蛮高的。

拖鲁基斯

本作操作最特殊的机体，boost和ND都和其他人不一样，初上手时会和原作一样用到吐血，但习惯后会非常强大。

这台机的ND被称为"SUPER VERNIER"，仅按一次boost键（默认为X）即可发动ND，配合方向键可以前后左右连续ND，单按X和特格还可做独一无二的垂直上下ND，加上拖鲁基斯ND消耗的boost槽非常少，正常情况下可在空中连续做9次ND，因此这架机体的所有套路都是围绕全方位ND取消进行的。

拖鲁基斯的主射击、副射击、特射都是有硬直的原地射击型，很明显通常用法只会给人当靶子，但结合ND就能做到随时取消硬直了，射击、ND取消、射击、再取消、射击……在boost槽允许的范围内，理论上能做到无限取消式连射，主射击连续命中3次对方就会倒地，副射接主射是2下，特射照射炮更可以随时取消硬直回避，只要计算好boost槽的剩余量，对手是很难命中你的。至于CS射击，蓄力速度还比较快，做骚扰式牵制和援护同伴还不错，不过准星似乎有点问题。格斗嘛，平时用来防身就行了，那输出也就1000机的水准。



作为ND消耗少的代价，这台机体boost槽的持续时间很短，一次ND后如果持续当前的冲刺动作，boost会迅速耗光，消耗速度比其他2000机快得多，所以用这台机体战斗时需要保续不断的ND维持高速的战斗状态，运用超强的ND连续攻击将对手击倒后回到地面恢复boost槽，再进行下一轮的攻击，对操作手法有较高的要求。此外每做一次ND后机体就会自然向上升一段距离，多次ND后的结果就是机体会处于高空的悬浮状态，如果这时boost槽减完的话就会从空中高高的垂直下落，非常容易被对手抓落地，所以除了要保留一点boost槽做落地取消外，平时要养成用特格做下落ND，用于调整高度尽量避免高度过高的情况。



吉奥

PSP版新增机体之一，在2000机中算是很优秀的一台，尤其是格斗能力令很多3000机都无法与之比肩。

吉奥的副射是特殊的隐腕防御，按住副射键可防御除照射炮外的一般射击，对手的格斗会被弹开，并造成对手的硬直，之后可立刻格斗反击之，可以说是伪当身技，近身战中看准机会能收到不错的效果。除了防御外，这招还能用在格斗连携上，在普格、左格、右格的连续技中，拉左或右+副射会将对手用隐腕定住，呈麻痹状态，之后可接三段格斗直到对方倒地，推荐连技：左格两段、左副射、左格三段，伤害接近300，右格和普格同理，伤害都很可观，连技中的副射后不用ND取消，如果取消后再连段可能会导致对手提前倒地减少伤害输出。副射平时用来防御对手格斗时也可以拉左或右，同样会有麻痹效果，比直接弹开更容易反击。后格的回旋斩可以接在其他格斗之后发动，BD格的踢腿发生速度极快，既可以用来抢招也可以在格斗连技后ND取消掉补上一脚，比如：右格三段、ND取消、BD格。

吉奥的射击只有一把普通的光束枪，弹数5发，不过作为一台格斗为主的机体已经足够了，补枪、牵制效果都不错。光枪还能接在各种格斗连技中，比格斗的连续技安全系数更高些，伤害也都不错。吉奥的援护可以让自己和队友看到对方的boost槽，对抓落地很有用，同时召唤出的ボリノーク・サマーン有很强的挡子弹能力，用好了也是一个好盾牌。至于吉奥专用的三种觉醒，就看个人喜好和情形而定了，一般在发动格斗连段之前爆强袭觉醒增加伤害，自动发动的复活觉醒最多复活两次，两次之后槽就消失了。□文/翅膀

声の魂 坂本真绫

——因恶作剧而出道的奶油小生

提到樱井孝宏这个名字，游戏玩家们第一个想到的应该就是《最终幻想7》系列中的克劳德，还有新作《圣恩传说》中的男主角阿斯贝尔，那种优柔的声线和近几年才被人熟知的名字，让很多人以为他是个年轻的小伙子，其实，他已经是一位出道十多年的老牌声优了。

调皮的男孩子

和很多同行相比，樱井孝宏并非出自什么演艺世家，也没有受到艺术熏陶树立儿时理想什么的，他只是出生在一个经营米店的普通人家庭，和大多数人过着一样的童年生活。樱井小时候是一个非常调皮的孩子，时常因为搞出乱子被父母和老师训斥，但正因为这种调皮的性格，才有了那让他永生难忘的一件事。



←樱井孝宏的相貌可以说相当英俊，如果不说认为他是一名影星也不奇怪。

那是樱井上初中的时候，一个寒冷的冬天，因为学校的供暖不足，天生怕冷的樱井就想到了用火来取暖的主意。他跑到化学实验室，拿起一瓶酒精灯想也不想就倒在了桌子上，并用火柴点燃了一桌子的酒精，冲天的火苗虽然让樱井暖和了许多，但同时也惊动了火灾警报器和闻讯赶来的老师。好不容易把火扑灭后，气愤的老师把樱井狠狠批评了一顿，并让他写检查请家长。天生顽劣的男孩自然不会就此甘休，于是借着朗读课文的机会给老师捣乱，他用一种在电视里听到的，充满"深情"的语调在全班面前朗读课文，在课堂上用如此夸张的语调读课文当然是很不正常的，老师最后听不下去了，于是说了一句："拜托，别念得跟声优似的好不好"，老师这句不经意间的吐槽，却深深震撼了当时的樱井，让他萌发了"原来声优是连小孩子都能轻松搞定的工作"的想法。直到高中毕业，抱着想找份轻松工作的心态，樱井考入了一所声优专业学校，正式跨进了这个行业的门槛，直到这时，他才明白，原来声优并不是一件轻松的职业，儿时的妄想变成了残酷的现实。



声优界的基友们

大学毕业后，樱井孝宏进入了声优这个竞争激烈的行业。1997年出演处女作《四驱兄弟》之后，樱井一直没有太多可以展露的机会，虽然每年都有不少作品的配音工作，但基本都是一些配角和不知名的小角色，又因为声质的特点不容易给人留下深刻的印象，因此一直到2005年左右，樱井孝宏这个名字还并不为多少人所熟知。在这期间，樱井结识了不少声优界的朋友，如三木真一郎，就是与樱井同一事务所的前辈，樱井很尊敬他，三木也把他当作弟弟一般照顾。还有铃村健一，与樱井同一时期出道的声优，两人还未成名时就经常互相鼓励，给对方打气，现在两人也是很要好的朋友，时常出去一起喝酒，曾经照顾两人的小野坂昌野也是位资格很老的名声优。与福山润、杉田智和时常有工作上的合作，关系也都很好，前者经常和樱井一起买衣服，后者则是BL事业上的著名基友。说起BL Drama，也是三木真一郎推荐樱井去做的，凭借那种优柔的奶油小生式声线，樱井在这个男同题材的行业中混得相当不错。

我们的克劳德

因为PS版《最终幻想7》没有语音的关系，在PS2初代《王国之心》中由樱井孝宏担任声优的克劳德吸引了众多FANS的注意，那忧郁、优柔的声线让人感到了克劳德更为真实的一面。而在2005年的CG电影《最终幻想7 圣子降临》中，樱井孝宏把克劳德真正演成了一名有血有肉的男主角，这个奶油声线的主人开始被玩家们广为熟知。而在之后的衍生作品，如《王国之心2》、《核心危机 最终幻想7》，克劳德的声音一直都是樱井担任演绎的，在FANS们心中，他已经与那个FF史上最高人气的男主角合为一体了，他就是克劳德，他就是那个忧郁王子。如果有一天，《最终幻想7》本传可以重制的话，樱井孝宏一定会更加大红大紫的。

□文/翅膀

『大家赶快一起来神话属于我们的电玩吧』

怪兽图鉴

怪兽乐园全景

没有任何人听过或是看过，也没有被刊载在任何地图上的海上孤岛。这里有着地球上所有的自然环境，可以说是怪兽们的理想乡。在这座孤岛上，怪兽们不用担心人类的威胁，也不会被关在笼子里，它们可以自由的在大自然中生活。天空、海面、海底、河畔、潮湿地带、草原、森林、山与森林、山岳、洞窟、沙漠、坟场、天界、冥界……这座怪兽的乐园分为了众多现实与非现实的场地区域，不过这些区域之间并没有任何阻隔，所以有时也会发生本来应该生活在这个区域的怪兽，却不知为何的出现在其他地方的状况。

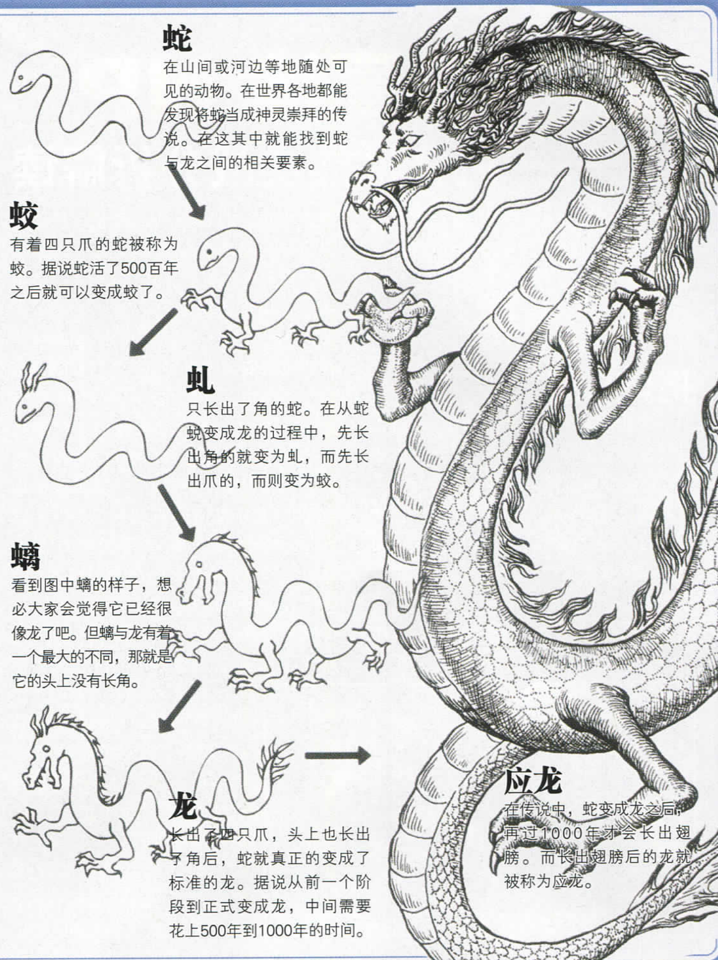
天空之章

在怪兽乐园的“天空”区域内，有来自世界各地的7种怪兽在此生活。由于这些怪兽本来生活在云层上方的关系，在一般情况下，人类根本无法接近。因此，与其他怪兽相比，要想捕捉它们的难度也相对地高出许多。不过，基于多年累积的经验，我们发现只要搭乘云朵型的飞船，就可以顺利的接近它们了。接下来，就让我们一起搭上云型飞船，一同穿过云层，和这群空中飞舞的怪兽来个亲密接触吧！

极度神秘的天帝使者

龙是出生于中国的神圣怪兽。虽然在中国还存在着诸如凤凰或麒麟等多种神圣的灵兽，不过，其中最为特别的还是受到人们尊崇的龙。龙有着其它灵兽所没有的多项神秘能力。在空中飞行或是潜入海底只能算是基本的能力，它还能使自己消失，也可以自由的改变身体的大小。此外，龙也具有水神的能力，能够控制降雨，甚至引起洪水。所以它才会有天帝使者的别称。

在大多数的传说中，它都是栖息于天上或是海底。仔细的观察可以发现，它的身体构造其实非常的复杂。龙是由许多种不同的动物的特征集合到一起形成的。据说龙的头像骆驼，角像鹿，脖子像蛇，身体像蛟，鳞片像鱼，爪子像鹰，脚掌像老虎，而耳朵则类似牛。□文/零羽



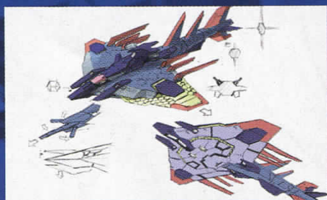
太空怪鱼的秘密

——探究《DARIUS》系列的二十年历程

最近PSP推出的横版射击游戏《太空怪鱼 爆裂》（DARIUS BAST）相信很多人都玩过了，由老牌射击名厂TAITO开发的这款游戏素质相当高，鲜明的特色令人印象深刻。不过，又有多少人了解《DARIUS》这个传承了二十余年的经典系列之历史呢？从本期开始我们就以连载的方式来慢慢讲述这个故事。

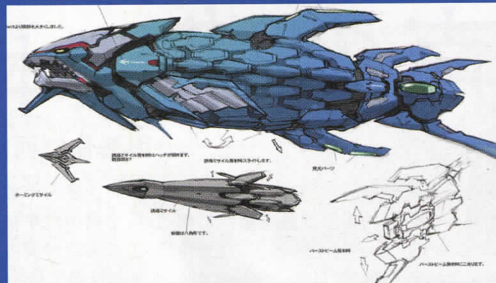
红白机逼出来的创意

早在FC红白机还没有问世的上世纪八十年代初期，TAITO就已经是一家享誉日本业界的街机游戏名厂，其推出的大型业务用街机筐体在当时的各大街机厅中占有相当的比重，其中横版射击游戏可以说是当时的主流。但是，1983年任天堂发售的家用红白机，却给传统街机游戏带来了巨大冲击，《太空怪鱼》就是在这样的形式下诞生出的“怪胎”。


↑每到关尾，这类毫洋生物般的鱼型BOSS就是一道异类的风景线。

初代《太空怪鱼》诞生在1987年，其最大的特色就是被称为“三画面”的超宽屏游戏画面，从左到右拉出了几乎三个游戏画面的长度，这种前所未有的横版射击体验即使在今天看来也是相当震撼的，不过如此创意，却不是TAITO奇思妙想的噱头，而是被任天堂的FC“逼”出来的。

FC上市后的一年，也就是1984年，越来越多的街机游戏开始推出家用移植版，随着FC的销量节节攀升，这股风潮愈演愈烈，不单单是老游戏，一些新推出的街机游戏在很短的时间内就推出了家用版，素质丝毫不比街机版差，甚至更胜之，加上FC机能的逐渐挖掘，家用原创游戏与街机游戏的差距越来越小，到了八十年代过半，很多家用游戏的水准竟然反过来超越了街机游戏。伴随着家用游戏的繁荣，街机游戏市场受到了严重冲击，以前只有在街机厅才能享受到的游戏，如今在家中就能得到更优质的体验，街机失去了原本拥有的独一无二的体验，吸引力的丧失可以说是致命的，以街机运营为生的厂商们纷纷将自己的街机游戏移植到FC上，以称补街机业务的减收，进而很多厂商将重心转向了家用游戏开发。而TAITO，却并没有在这股风潮中丢掉自己的信念，坚守“大舰巨炮主义”的街机运营理念，依然维持着他们传统的街机业务。但是，家用游戏的冲击是无法回避的，要想继续运营下去，就必须找出一种家用机无法实现的新东西，一种只有街机才有能力实现的筐体模式，一个灵感就这样诞生了。



大舰巨炮主义的产物

超宽幅的横向屏幕，占有三个画面之大的表现方式，初代《太空怪鱼》以这种特制筐体的方式出现在了玩家面前。当时的玩家无法想象，他们居然能玩到如此震撼的游戏效果，这种游戏在家用机上是根本体验不到的。不仅如此，TAITO还给这款作品加入了众多革命性的新要素，将传统单一式的射击游戏发挥到了一个新起点。游戏中，玩家操作的战机在射击时会得到一些特殊的道具，吃下这些道具会提升战机的火力，并拥有一些强力的射击手段，射击火力和范围都有了改善的余地，射击时不断积累的能量槽还可发射一种单方向的光束，以消费能量槽为代价产生极为强大的攻击力。在每个关卡最后，还会有鱼型的巨大战舰作为BOSS登场，奇特的形象和夸张的子弹（那时还称不上弹幕），对当时的玩家是从未体验过的，对比那些被移植到FC上的射击游戏，这款《太空怪鱼》犹如跨越了一个世代一样，玩家们再次找回了街机游戏那种独一无二的超层次体验，《太空怪鱼》从此奠定了在街机射击游戏中不可撼动的地位。提升火力、巨大BOSS、鱼型战舰等成功要素，也被继承到了此后每一个系列作品中，经典由此开始了。□文/翅膀

超任帝国 vol.1
——发生在深夜的绝密作战

绝密的深夜运送大作战

1990年秋天，日本京都越见寒冷的夜晚，市内的某座仓库中聚集了超乎正常数量的11吨载重大卡车。卡车在装载完货物之后排着长长的队列驶向深夜宁静的街道，当最后一辆卡车驶离仓库之时，东方山顶的天空也正逐渐明亮起来。被严密包装的货物，从外表上完全看不出里面是些什么，惟一能看见的是货主的名字——当时就已经是少数将总公司设在京都的世界级大企业——任天堂。

这次的深夜运送，不管是仓库的名字、地点、还是卡车的运送路线，即便是在任天堂的内部，也只是有关的部分员工才知道，更别提公司之外的人了。而这样彻底严守秘密的商品运送，在任天堂公司可以说是史无前例的。

在此同时，负责任天堂商品在玩具流通方面业务所组织而成的"初心会"成员所属的仓库，也正进行着同样的出货工作。在有日本全中学加盟的"初心会"组织的玩具流通业者有七十二家店铺，它们会将那天傍晚前所送达的货物，运送到其所负责区域的各家零售店。

关于这项完全在秘密中进行的运送作战，任天堂的总务部长，今西弘史先生用就像重大庆典之前负责警备的指挥官的表情，一脸严肃的说明到："如果出货仓库地点及运送路线被知道的话，那么后果将会如何呢？假如任何一台卡车被偷的话，情况都会很糟糕的！我们厂商的责任就是有义务在预定的时间内，将货物稳妥的送达指定地点。若是因为卡车被偷而无法送达预定的台数，无论对零售店，或者对等待它发售已久的客人而言，相信都是绝对不能被接受的事实。因此我们才会进行如此彻底的严密作战，以求做到万无一失。"

虽然这并不是运送名画或者现金，而且认真的说起来，任天堂的商品也不过只是玩具而已。但这个玩具无论对任天堂本身还是对玩具店而言，都比名画或现金来得更加珍贵，因此才设下如此严密戒备的体制以求万全。而这次极度机密的运送作战的货物，正是在当时即将推出、著名的全新家用电视游戏主机——"超级任天堂SFC"。

在大卡车上，每一辆都满载着三千套的主机及同时发售的《超级马里奥兄弟》以及《F-ZERO》这两款超任专用游戏卡带。运送中所使用的11吨载重卡车的总数，则高达一百辆之多。而任天堂公司这次将数量高达三十万套的超级任天堂主机以及游戏软件在一夜间出货的运送大作战，是发生在1990年11月20日的事。

绝密作战的另一个理由

其实任天堂公司所害怕的并不是卡车被偷窃之类的意外，而是另有其原因。

有一位玩具业界的相关人士，曾经说出了如下的内情："如果考虑运送成本及效率的话，任何人都会认为不应将运送作业集中于当天夜晚，而是在之前就先送到玩具店会比较好。因为一直等到接近发售日才出货的话，则必须要多花费租用仓库的费用，对于吝啬的京都人来说，这可真是一件十分奇怪的事情。"

如上所述，确实应该是交给零售店的仓库保管，这才是最省钱的方法。

但是，如果在事先就分送到零售店的话，会发生什么样的事呢？相信一定会看到出售的零售店提早贩卖商品的情况发生。对于玩具店本身的特性而言，它是属于与当地居民紧密结合的一种销售方式，所以要他们对十分相熟的客人欺骗说："店里连一台都没有！"可以说是一件十分无礼的事，因此必定会有因无法拒绝，而提早出售商品的事发生。

因此任天堂所要防范的并不是会在哪里遭遇小偷这样的事情，而是那些可以称之为"自己人"的零售店。

如果把事情想得更严重的话——要是在发售日更早之前出货给那些零售店的话，对于那些有在卖稀有商品的商店而言，是一定会流出商品的。如果一旦发生这种事，则会形成很大的问题，而企业的形象也难免会受到损害。而且所谓的玩具流通业都是事先安排好的贩卖方式，对于这种事是无法容许的。也因此，任天堂公司直到发售日之前还是必须把产品确保在自己公司所能控制的地方。

倘若不如此的话，任天堂的珍藏——超级任天堂的首次公开会就有可能被不名誉的事情所破坏。而在之前七年间所拼命建立起来的信用，也都会因这样一个错误，使得整个流通系统从根本上遭到破坏。

○初心会：由任天堂所组织的玩具流通业者的集合体，是以以前任天堂公司的主力商品为花牌、扑克牌时的"钻石会"为班底所改组而成，文中所描述的当时共有72家商号加入。

○今西弘史：时任任天堂总务部部长。在没有公关部的任天堂公司中，总务部也身兼公关的任务，也就是说他就是任天堂公司的发言人。眼光锐利、极具魄力的低沉京都腔，以及光头都是今西弘史的特色。

□文/北斗

洛克人系列的历史
——第一回 系列分支介绍

《洛克人》（ロックマン／Rockman，美版名为Mega Man）是游戏厂商Capcom原第二开发部部长稻船敬二所创造的游戏系列，后因洛克人系列的成功与近年公司内部人员的调动，稻船已被升格为游戏部总策划，而洛克人这系列本身现在也已渐渐发展成很多分支的系列。

《洛克人》系列

洛克人的首个作品，于1987年始开了洛克人这名字的历史。故事讲述20XX，人工智能和机器人科技的发展进步，成就了高智能人形机器人的诞生，机械工学的两个权威——莱特博士和威利博士——各自为了和平和野心的争取，莱特博士的家用机器人洛克因著个人的正义感，屡次粉碎威利博士的阴谋。游戏的主轴作品均为动作游戏，而且被不少玩家冠以高难度水平的名誉。

《洛克人X》系列

洛克人的第二个系列，1993年第一次现身。故事于21XX年的未来世界发生，承继了洛克人［元祖］系列。年事已高的莱特博士制造了突破性、拥有情感和个人决定能力的"洛克人X"，并将他藏起作能力确认测试，希望将和平与"无限的可能性"带给未来；威利博士亦为了继续制造了对抗莱特博士的"Zero"。原为古植物学家的凯恩博士，在偶然之下找到收藏"洛克人X"的小舱，并因此发展出与X具同样思考能力的"思考型机器人"。不幸地当中最强的"故障机械猎人"西格马因与ZERO交战后以人类为歼灭目标开始了反乱。ZERO被修好后，与迷惘的X一起开始对西格玛进行长期抗战。游戏作品依旧以高难度水平见称，十一部中只有一部不是动作游戏。

《洛克人Dash》系列

洛克人的第三个系列，始于1997年。发生在遥远未来的作品，约有三集，主要属于冒险游戏类别。

《洛克人EXE》系列

洛克人的第四个系列，2001年诞生。所取的时间与洛克人（元祖）系列一样，属平行宇宙作品。在20XX年，电路网络发展迅速，每人都可以拥有辅助电子仪器PET（个人终端机），当中有一种被称为NetNavi（网络领航员），具情感的人工智能。主要围绕主角热斗和他的虚拟拍档洛克人和一众同伴们，共同在网络世界与恶势力的战斗。游戏作品混合了动作既角色扮演和储卡游戏。

《洛克人ZERO》系列

洛克人的第五个系列，在洛克人X系列的一百年之后，即22XX年，继续X和Zero的传说。因为建造理想国度"尼奥·阿鲁卡地亚"的X突然失踪，天才少女雪儿博士制造了复制X，但思考型机器人们却被他迫害，她唯有与他们组成"反抗军"，并寻找传说中已经沉睡一百年的ZERO。ZERO开始了保护协助反抗军，并与失踪多年的X共同面对一世纪前的敌人——拜鲁博士。

《洛克人ZX》系列

洛克人的第六个系列，估计设定于洛克人·ZERO系列时期与Rockman Dash 系列时期之间。地球的环境经历过洛克人 X 系列结尾时大战后被严重破坏，终于在洛克人·ZERO系列完结时见到大规模复苏的曙光。国家们成功将故障机械　非正规机械驱在国外，但仍在各国境间出现。两位替基路维（Girouette）负责运送邮件的少年少女：梵（Vent）和艾尔（Aile），三人为对抗故障机械　非正规机械的"区域建设防卫军"（Guardian）运送时，发现了内藏过去世界战斗纪录的神秘变身组件——生命金属（Live Metal）。

《洛克人ZX ADVENT》系列

洛克人第七个系列，译为洛克人ZX降临。事情发生在ZX系列完毕的四年后，主角为少女艾修和少年格雷。地点也与之前的"区域建设防卫军"不同，即"赏金猎人"。开始的两位主角情节完全不同，之后慢慢发展到了近似一样，这与之前的ZX不同。在偶遇的生命金属——MODLE A的帮助下，两位主角开始了寻找自己真实身份的惊险战斗之旅。

《流星洛克人》系列

洛克人第八个系列，网络技术已经不再是新鲜事物，取而代之，世界被电波化的网络带到一起。知名太空人星河大吾的儿子星河昴在一次天台上观望宇宙想念自己因太空事故失踪的父亲时偶然撞上了来自FM星的外星人——确切是电波生命体"战洛克"。为了知道自己父亲的更多事情，昴同意和战洛克电波融合，成为洛克人，加入到与想毁灭地球的外星电波病毒和敌人的战斗中去。

□文/桔梗

NEWS 游戏娱乐的精彩尽在其中！

新作游戏发售表！Game Release List

拿到本期书刊时，已经迎来了2010年第一波大作潮，准确地说应该是RPG高峰期，《永恒终结》、《质量效应2》和《星之海洋4 最后的希望 国际版》每个都够玩家消化一阵子的，而《永恒终结》是FF13后最受瞩目的RPG。这里要补充说明的是，全世界广受好评的超级慢热型硬派ACT《恶魔之魂》在日本发售后不断升值，最近终于承受不住舆论而公布了BEST版。 □文/桔梗

PS3 PlayStation 3

日期	游戏名	类型	厂商
2010年1月			
26	MAG	FPS	SCE
28	★永恒终结	RPG	SEGA
28	最后的反判	RPG	日本一
28	魔塔大陆3 终结世界的少女诗歌	RPG	NBGI
28	极品飞车12（日）	RAC	EA
28	搏击之夜4（日）	SPT	EA
28	激爆职业摔角（日）	SPT	THQ
28	MAG（日）	FPS	SCE
28	吃我子弹	FPS	d3p
2010年2月			
4	★星之海洋4 最后的希望 国际版	RPG	SQUARE-ENIX
4	龙穴（BEST版）	ACT	SCE
9	但丁的地狱	ACT	EA
9	生化奇兵2	FPS	2K GAMES
10	圣域2（日）	RPG	SPIKE
18	滑板2（BEST版）	SPT	EA
18	★生化危机5 导演剪辑版	AVG	CAPCOM
18	真三国无双online-神将乱舞-	ARPG	Koei
18	Dante's Inferno-神曲地狱篇-	ACT	EA
18	暴雨	AVG	SCE
23	SEGA全明星赛车	RAC	SEGA
25	★神秘海域1+2收藏版（日）	ACT	SCE
25	★恶魔之魂（BEST版）	ACT	SCE
25	★末路英雄 英雄们的乐园	ACT	MMV

XB360 XBOX360

日期	游戏名	类型	厂商
2010年1月			
26	★质量效应2	RPG	EA
28	★永恒的终结	RPG	SEGA
28	搏击之夜4（日）	SPT	EA
28	激爆职业摔角（日）	SPT	THQ
28	吃我子弹	FPS	d3p
2010年2月			
2	海岛大亨3	ETC	Haemimont
9	但丁的地狱	ACT	EA
9	生化奇兵2	FPS	2K GAMES
10	圣域2（日）	RPG	SPIKE
10	无主之地	FPS	MICROSOFT
18	★生化危机5 导演剪辑版	AVG	CAPCOM
18	Dante's Inferno-神曲地狱篇-	ACT	EA
23	致命预感	ACT	ACCESS
23	SEGA全明星赛车	RAC	SEGA
25	★末路英雄 英雄们的乐园	ACT	MMV
25	圣战之翼2 黑色标志	STG	CAVE
25	无主之地	FPS	MICROSOFT

Wii W-i-i

日期	游戏名	类型	厂商
2010年1月			
22	永恒蔚蓝-大海的呼声-（美）	AVG	任天堂
26	龙之子 VS CAPCOM 终极全明星	FTG	CAPCOM
28	劲舞革命 音乐合身	MUS	KONAMI
28	★末路英雄2 垂死挣扎	ACT	MMV
2010年2月			
9	风来的西林（美）	ARPG	ATLUS
9	疯狂车库	ETC	Playlogic
9	城市缔造者	ETC	Collision
9	鸡暴乱	ETC	City Interactive
9	超级猴子球 平衡摇摆	ACT	SEGA
9	岩石疾风	ACT	Cyber
10	★疯狂世界	ACT	SEGA
10	SEGA全明星赛车	RAC	SEGA
11	★斩击的女武神	ACT	任天堂
12	女孩生活（美）	SLG	Ubisoft
16	聪明的礼物 JAJA的冒险	AVG	City Interactive
16	家庭聚会	ETC	D3
16	废墟迷宫 再见月之废墟（美）	RPG	Xseed
23	雪橇快手	SPT	SouthPeak Games
23	阿兹台克寻宝	AVG	City Interactive
23	无尽之海 蓝色世界	SPT	任天堂
24	小马伙伴2	ETC	EIDOS
25	大怪兽格斗-终极竞技场-	FTG	NBGI
25	超级猴子球 平衡摇摆（日）	ACT	SEGA

NDS Nintendo Dual Screen

日期	游戏名	类型	厂商
2010年1月			
21	怪物探索者	RPG	KONAMI
21	真战国天下统一 群雄的争乱	SLG	system alpha
22	魔法门（美）	RPG	Ubisoft
26	个人健身 男	ETC	Conspiracy
26	个人健身 女	ETC	Conspiracy
26	派对策划	ETC	UBI
28	★勇者斗恶龙6 幻之大地	RPG	SQUARE-ENIX
28	钢壳的雷吉奥斯	AVG	Gamebook
28	游戏书DS	AVG	broccoli
28	将棋世界 激指DS	PUZ	每日通信
2010年2月			
2	英雄的黎明（美）	SRPG	Majesco
2	病房2（美）	FPS	Renegade Kid
3	鬼魂力量 创世纪（美）	SPRG	Ingition
3	勇士：萨满的挑战（美）	ACT	SouthPeak
4	山川出版社监修 详说世界史 小辞典追加版	ETC	NBGI
4	山川出版社监修 详说日本史 小辞典追加版	ETC	NBGI
4	鲁邦三世 史上最大的头脑战	AVG	NBGI
4	超热血！大运动会	SPT	Arc system works
10	大家的便利店	SLG	Taito
11	马上能用的豆知识 杂学王DS	ETC	KAMUI
11	猜谜魔法学园 双时空石	AVG	KONAMI
11	龙珠DS2 突击！红绸军	ACT	NBGI
11	网球王子：学园祭的王子	AVG	KONAMI
16	银河赛车	RAC	Ubisoft
18	游戏王2010	TAB	KONAMI
18	交响情人梦	ETC	NBGI
18	三国志DS3	SLG	KOEI-TECMO
18	堕天使的甜蜜诱惑 快感歌词	AVG	FURYU
25	★不可思议的迷宫 风来的西林4	ARPG	SPIKE
25	寒蝉鸣泣之时 第四卷绊	AVG	Alchemist
25	少年鬼忍传	ACT	EA
25	★四狂神战记	RPG	SQUARE-ENIX
25	★无限边境EXCEED 超级机器人大战OG传说	RPG	NBGI
25	行列法律相谈所	ETC	NBGI
25	料理偶像	AVG	KONAMI
25	贤者世界	RPG	Jaleco
25	游戏书DS	ETC	broccoli
25	现代大战略DS	SLG	system alpha
25	牧场物语 双子之村	RPG	MMV

PSP Playstation Portable

日期	游戏名	类型	厂商
2010年1月			
21	★战场女武神2 加利亚王立士官学校	SLG	SEGA
21	魔法少女奈叶 便携版 -The Battle of Aces-	AVG	NBGI
28	真三国无双5：帝国	ARPG	Koei
28	★不可思议的迷宫 风来的西林3 便携版	ARPG	SPIKE
28	未来日记：第13位日记持有者	AVG	角川书店
28	★忍者活剧 天诛 红 便携版	ACT	FROMSOFT
28	11只眼睛 交叉十字	AVG	5pb
28	未来日记 第13人的日记所有者	AVG	角川书店
28	天空的皮罗特 天空之绊	RPG	Bestmedia
28	寂静岭ZERO（Best版）	AVG	KONAMI
28	极品飞车12（Best版）	RAC	EA
2010年2月			
4	★噬神者	ACT	NBGI
4	密室献祭	AVG	D3P
4	萌萌2次大战（略）2 chu	SLG	system alpha
4	流行音乐 便携版	MUS	KONAMI
9	但丁的地狱	ACT	EA
11	海豹突击队 战术打击	FPS	SCE
18	天诛4 PLUS（BEST版）	ACT	Fromsoft
18	银星将棋：携带版	ETC	SSJ
18	最后的伴侣：猫之俱乐部	AVG	D3P
18	传说中的勇者传说	RPG	角川书店
18	★百分吨碎片	ETC	SCE
25	交错频道	AVG	FlyingShine
25	★喧哗番长4 一年战争	ACT	SPIKE
25	苍穹默示录	FTG	Arc System works
25	水之旋律2 绯之记忆	AVG	Cyberfront
25	大众网球：携带版	SPG	SCE
25	家庭教师REBORN 神之战斗	ACT	MMV

PS3/X360 本年度伊始最受期待的RPG「永恒终结」

Tri-Ace（3A）小组是制作《星之海洋》、《北欧女神》等系列的超实力派JRPG小组，此次3A在部分问题上未与SE达成共识而将发行权交予近年在商业造势上颇有心得的SEGA。本作有着号称“灭世”的世界观背景与超新颖的战斗系统分别构成了整部作品的两大卖点，另外，可见式的换装系统也被人们津津乐道，RPG玩家不要错过。



↑不再有剑与魔法，手枪、机枪和手雷，这三类武器构成了本作的主要武器。

X360 最受瞩目的美式RPG「质量效应2」

《质量效应2》是BioWare的《质量效应》三部曲的第2部，这款科幻RPG将带你走向宇宙的最深处，最黑暗的所在，你必须揭开一些很神秘的东西。这是一个相当于自杀式袭击的凶险任务，但是你不得不去做，因为整个人类的命运就在你手中。在游戏中你要集合起一支训练有素的战斗小队，前往敌人的腹地进行一场你死我活的血战。



↑《质量效应》三部曲的第2部，这款科幻RPG将带你走向宇宙的最深处。

PS3「星之海洋4 最后的希望 国际版」



什么国际版，最终版，剪辑版之类，总之玩家只要记住本作是个完全版就OK了。曾为X360限时独占的RPG游戏《星之海洋4》终于要发售PS3版本了。X360版《星之海洋4》已经在去年2月19日发售。而PS3版的《星之海洋4 国际版》将同时包括日语、英语、法语、意大利语、德语、西班牙语六种语言，并追加新的菜单和新要素，而图标和菜单也换然一新，除此之外也追加了大量剧情和内容，本作为RPG玩家的必修，必须推荐。

PSP NBGI打造现代版怪物猎人「噬神者」

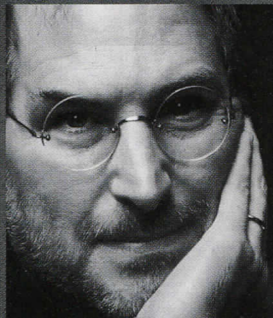
本作是一款通过操作强力武器“神机”来吞噬敌人、与被称为阿拉伽弥这种巨大怪物展开死斗的动作游戏。在压倒性的速度感下展开的“集团VS集团”狩猎战斗是其一大特征。而武器是通过与敌人阿拉伽弥的细胞融合而能使形态发生变化，而“神机”的各种形态如剑形态，铳形态，捕捉形态等，都可以通过不断的升级来强化。而作为一款PSP游戏来说，本作主要强调玩家之间的联机来使乐趣翻倍，这款MH风在此向喜欢玩《怪物猎人》的玩家推荐一下本作。

「我是传奇！I Am Legend」

进入70年代后，游戏机已经逐渐的被广大玩家所接受。看到了拥有巨大商机的各个厂商也开始纷纷的涉入了这个新兴的行业。本期中将为大家介绍的，是在《乒乓》发售前后的一段故事。随着《乒乓》的火爆销售，让多个厂商开始竞相模仿，不久之后大量的跟风作品就陆续上市，而感到危机的，布西奈尔等人又开始了下一轮的创新工作。 □文/零羽

Atari的诞生·续

对于这件事，阿尔空现在想起来还是觉得好笑。这就是所谓的管理哲学。很明显的，任何具有革命性或是震撼力的东西，一开始时看起来都似乎是混不错的。有许多方法可以驱使人们做某些事情。你可以命令人们去做事，或是建立对工作的狂热。在苹果电脑公司（Apple）内，这被称为"现实扭曲场"（Reality Distortion Field），这常被用来解释苹果创业人史提夫·贾伯斯（Steve Jobs）说服人们从事某些事情的神奇能力。



这是一个善意的谎言——并不是个大谎言。诺兰只是想要让阿尔空朝着错误的目标做正确的事情。阿尔空可以因此而生气，但阿尔空认为诺兰的所作所为很可笑。不过如果诺兰告诉了阿尔空事实的真相的话，那阿尔空一定会又顽固又刁难，无法如此努力地投入工作了。

阿尔空花了一个半星期的时间便完成了第一台手工组装的《乒乓》（PONG）机台，然后他替这个伟大的游戏加上了一些细部设计，例如球拍的角度，以及随着游戏的进行，球的移动速度会越来越快的特色。

一开始，球拍预留了让人手指持握的部位，结果原型机的实验证明此游戏相当好玩。如同布西奈尔所说的："何必画蛇添足呢？"

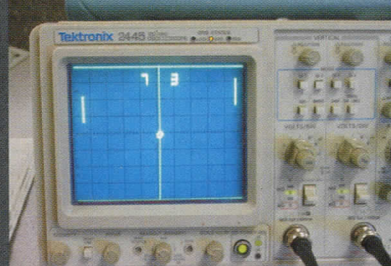
现实扭曲场

根据阿尔空的说法，布西奈尔已经取得了与Bally和Midway公司的弹珠台和电视游戏（据说是一款赛车类游戏）的合约，并且从Bally那里定期获得资金。当《乒乓》完成后，他就知道他有了一款出色的产品，并尽力说服Bally，让他们放弃这款新游戏。一开始他告诉Bally，说Midway没有兴趣。然后他告诉Midway，说Bally并不想要这款产品。最后，他成功的让Bally和Midway公司放弃了《乒乓》。

在替Atari保留了《乒乓》的权利后，他决定让Atari制造自己的产品。阿尔空记得，他们一开始是为了权利金制造一款游戏，而不是为了他们自己。他们在安迪?凯普斯酒吧为了这件事情大吵了一架。泰德和阿尔空认为这件自制游戏的主意根本就是空谈，诺兰必须说服我们投入制作的工作。最后，事实证明，这个确实是最佳策略。

布西奈尔发现设计机台框体也有令人头疼的地方。"我们想要把机台放在曝光率较高的地方，这表示我们必须调整一些想法。不过我发现这是没法取悦所有人的。"

真正的问题在于，那时候布西奈尔等人并没有多余的资金。创投资金当时还在起步阶段。事实上，在公司一举成功之前，布西奈尔等人都没有获得任何的创投资金。我们总是想着要如何获利。在那些日子里，当我们说明工作内容时，大家会说："什么？你想要将一部电脑放进一个小盒子里，并指望人们投入钱币？听起来真的是非常怪异！"



然而，结果却相当令人震惊。如同艾尔·阿尔空所说的，《乒乓》在投币式娱乐事业中创下了空前亮丽的业绩。在《乒乓》之前，有什么东西曾经造成过如此大的轰动呢，当时有弹珠台，抓娃娃机，赛车类游戏机等等。但全都比不上《乒乓》的表现。《乒乓》是有史以来获得了最大成功的游戏。

钱箱塞满事件

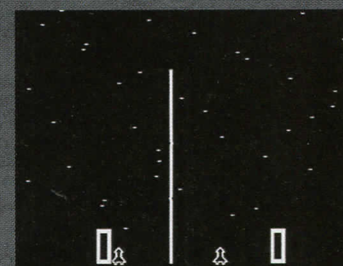


当乒乓的原型完成后，他们在一家位于阳光谷的安迪·凯普斯（Andy Capps）的酒吧内设置了一台测试用机台。在测试机台完成的当天晚上，他们接到了一通气急败坏的电话，说是刚刚设置好的游戏机已经坏掉了。

听到酒吧老板的电话后，布西奈尔等人都表示特别担心游戏机台的耐久度。而阿尔空说："机台必须够坚固，才能在酒吧这种残酷的环境下生存。"而且那个时候的内核芯片是会烧毁的，所以布西奈尔等人都慌了，但当他们实际赶到现场后才踏实下心来。原来真正的问题不是出在内核芯片上，而是硬币箱——他被硬币卡主了。这个问题实际上是非常容易排除的。松下一口气的布西奈尔等人很快的就解决了这个问题。但他们仍就非常担心，不知道《乒乓》这个游戏到底能否会获得成功。

"土匪"

当Midway公司发现他们被布西奈尔给耍了一遭后，就立即推出了一款名为《胜利者》（Winner）的《乒乓》仿制品类的游戏。但Midway并不是唯一的对手。阿尔空表示："我认为在第一批出货的《乒乓》中，有不少机台都到了我们未来的竞争者手里。"



↑《太空竞速》中，两架比邻的太空船必须一面避开画面上水平穿过来的小行星，一面以最快速度向前行驶，Midway所推出的《小行星大作战》的内容与其完全一样，

在1973年5月，威廉斯推出了他们的新作品——《摇杆球》（Paddle Ball）。该年末，芝加哥投币机台公司（Chicago Coin）发表了《电视曲棍球》（TV Hockey），而日本的SEGA公司也推出了与芝加哥投币公司的游戏名称类似的作品，《曲棍球电视》（Hockey TV），Taito在日本开始生产《职业曲棍球赛》（Pro Hockey），就连运动和休闲设备的大腕，布朗斯威克（Brunswick）也以《太空曲棍球》（Astro Hockey）进入这个市场。

Midway公司甚至创造了《胜利者》的后继机种《领先者》（Leader），可以让二到四名玩家进行类似《乒乓》游戏的淘汰赛，另外，这款游戏最大的特色便是在屏幕中央会出现有趣的弹跳与反弹跳效果的障碍物（Midway的行销文件上称之为"中央迷宫"）



↑《太空竞速》是Atari的第二款作品。紧接着Midway也推出了一款类似作品，《小行星大作战》（Asteroid）。

眼见市场上出现了为数众多的《乒乓》仿制品，布西奈尔和阿尔空意识到了他们最大的优势是在于创造力。阿尔空曾经表示："市面上可能会有10000台《乒乓》游戏机，Atari大约制造了其中的3000台。我们的防守策略就是……没关系，我们来制造其他种类的游戏机。那是我们可以做到的，而他们则不可能做到。"

阿尔空的理念虽然是正确的，但要想做到这一点，却十分的困难。因为，在制造第一部游戏作品《乒乓》时，由于众人都心无杂念，因此一切都非常顺利。但是这次的创新却属于与竞争对手的对决战，而且是略为不利的防御性质的对决。所以，最终布西奈尔等人还是花费了一些时间才推出了下一台游戏机——《太空竞速》（Space Race）。

学生口号　就没有我们回答不了的问题

期末烤场！

看这个栏目的名字是不是感到奇怪，解构一下的话就是“每期最后一页对小编的大考试”。每期我们会在回函中进行调查，你想问小编什么问题（只要是全体小编都可以回答的），我们将择优挑选出来进行集体解答。也欢迎各位将认为满意的小编答案投给我们并简单说明你选择的理由。我们会在次期本栏目与你小互动。来参与吧，现在小编们是学生，读者大人是老师是考官，提出你的问题，小编会认真作答，并给我们的答案进行评价，在这里把我们好好的烤上一烤。

□责编/能量块

本期问题：如何看待今年游戏的“3D”化
本期问题策划：小土豆



保护好自己的鼻梁子　BY:风林

游戏的3D化早就有了，只不过一直处于试验性质，小打小闹。直到去年SONY明目张胆的表示要全面支持3D化后，3D眼睛+3D电视+3D游戏才算正式有了普及的意思。

3D游戏的概念对于游戏体验来说，恐怕还需要一个发展的过程，一开始我们也不必太过高估。尤其是像DMC或NG这样高速复杂运动的动作游戏来说，3D化只能让人彻底头晕目眩，时时呈作呕状。3D技术总的来说还是比较挑人的，对于玩普通FPS或3D动作游戏都要晕的特殊体质群体，明年要发力的3D游戏就真的不适合他们。而从大的趋势来看，3D技术肯定会在赛车、音乐、恐怖等题材游戏上大发神威。如果配上3D技术的话，像《零》、《寂静岭》这类恐怖题材游戏的惊悚感将以十倍以上的倍率提升是毫无疑问的。而这些对于制作人来说，也无疑是全新的挑战。相信走在前面的又会是欧美团队。

初期的3D游戏恐怕大部分还会停留在类似《KILLZONE2》关卡过场的那种效果，而想要做到《阿凡达》电影这样的突破，对于游戏来说还不现实，开发成本方面会有所限制。游戏大作的通常开发周期至少也要三年，现今正在开发的大部分重量级游戏怕是赶不上“真3D”了，2010年SONY更多的会在小游戏方面下手。

另外，3D眼镜长时间戴对鼻骨压力很大，也不舒服，这也决定了3D游戏不适合太长时间体验，中小游戏倒会在该领域有较大发挥空间。更轻便更舒适的3D眼镜是3D游戏普及的重要一环。



路漫漫其悠远兮　BY:北斗

《阿凡达》全球上映后火爆得一塌糊涂，imax版一票难求，“3D”这个词仿佛突然成了流行语一样，哪都能听见。各大家电厂商纷纷借机宣传自己的3D电视，就连索尼也在CES上发表了自己雄心勃勃的3D游戏计划。

现在的“3D”和以往我们所说的“3D”已经是两个概念了，以前的3D是指将物体在游戏中以立体的方式加以描绘，而如今的3D则是指将整个画面以立体的方式呈现在人们眼中，可以说完全就是两码事。

索尼的3D计划，是通过主动式的立体眼镜与游戏配合，共同呈现出3D的立体感觉。听上去很科幻，实际上高科技的有限，一来这种方式在电影院中已经比较成熟；二来仅就3D立体技术而言，这种方式属于“落后”的科技。



当然，高不高科技的无所谓，关键是索尼的3D表现究竟能做到什么地步。由于对倍速扫描有要求，稍微次一点的电视也是不行的。软件厂商们会有多少愿意真正支持这项技术也是个未知数。作为玩家，我们自然期待更深层的互动，同时也要明白：路还很远。



下世代的标准配置？　BY:翅膀

3D现在应该还算是新生事物，要不也不会吸引如此众多的人抢看3D电影，在大多数人眼里3D还是前卫的高科技产品，要走进家庭恐怕还需要一段时间，据说美国要从2011年开始播出3D电视节目，普及到中等发达国家甚至发展中国家怎么也得几年后。现在蓝光尚未普及，DVD还是最民众的媒介，3D这种更尖端的事物近一年就更奢侈了。以时间来推算，3D真正得到大众化使用大约会在2012-2013年，那时大概也是PS4、X720之类下世代主机上市之时，到了那个时候，3D也不算是尖端产品了，它可以应用到家用主机中走进玩家的生活。而回过来看今年，3D就和当年的蓝光一样刚刚起步，硬件、软件厂商和玩家的认知度都相对很低，无法成为替代传统游戏的扛鼎项目，如果全部精力都放在这上反而会忽视传统游戏，又会导致PS3初期的那种窘境，同样的错误索尼应该不会再犯第二次了吧。





新时代的标准？未必吧！　BY:零羽

去年的九月时，索尼曾经公布了一个让人震惊的消息——游戏3D化推广计划。其实，说到3D这个概念，它与我们之前所认识的3D已经有很大的差别了。以前，第一次次世代主机大战之时，3D这个概念还是为了区分2D所用的。但到了现如今，3D又代表着什么呢？全方位的立体感受？虽然本人也无法给出一个明确定义，但总之就是有别于目前电视显示水平的一个革新了。

现在的电影，已经有了3D影院，那效果真是比普通电影强了很多。而游戏呢，按照理论来看也应该是如此的吧。不过，游戏毕竟不是电影。电影只要坐在那里睁着两只眼睛看就可以了，而游戏则需要玩家的操作……画面显示效果的提升只是一个方面，对于游戏的系统来说，会不会因此而得到改良呢？如果答案是YES的话，那么3D化游戏还真是令人期待。而如果答案是NO的话，那就很无聊了。还是那句话，游戏不是电影，有些游戏根本就不需要华丽的画面，那么3D化带来的视觉冲击，或是华丽的效果就是白搭。没有任何意义。

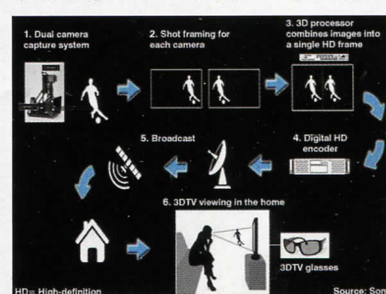
说起来，像一些比较养眼的游戏，倒是非常适合3D化（比如像死或生沙滩排球之类的），其游戏本身卖的就是画面，配合更加逼真的3D化效果那肯定是非常赞了。不过，这种3D化所引起的风潮，必将是让制作者更加注重游戏画面，而忽略游戏性。如果真的是这样的话，游戏界又要向着毁灭前进一大步了。



人们称之为「追星」　BY:桔梗

最近谈论得最多的想必就是「阿凡达」了，它的热爆已经不是单一的一部电影的成功，而是拉开了一个新的时代。在这个新时代的发展过程中，它所带动的是整个视频娱乐以及家电的产业的整体前进步伐，大到公共场所的电影院，小到普通的民用电视，都要迟早迎来这个时间点。非要比喻的话，就像是电视机当初从黑白进化到彩色那样令人惊艳不已。

其实每一次电影电视的技术变革都会带来人们对美学认知程度的变革。「阿凡达」带来了整个电影产业的革命，从普通影院到3D影院，电影设备几乎都面临升级。中国目前的300多块3D银幕将发展到1000块以上，美国不到2000块的3D银幕要扩张到8000块。而游戏业也是如此，任天堂早已公布了自己的3D设想，而PS3的GT5也已经放出了可以对应3D眼镜的消息。游戏从2D进化到3D，这次又要从3D进化为「真3D」，这就是时代的进程么……





《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看！

内容超长，150分钟！精彩超乎想象

DVD影像内容

魅力抢眼秀　最新游戏视频

创意族赛车（PS3）/变形金刚 塞伯坦之战（Xbox360/PS3/Wii）/奇幻房间（NDS/Wii）/异形大战铁血战士（Xbox360/PS3）/战神3（PS3）/暴雨（PS3）/滑板3（Xbox360/PS3）/细胞分裂 断罪（Xbox360/PS3）/致命预感（Xbox360/PS3）/量子理论（Xbox360/PS3）

火线点评　点评时下流行游戏软件

暗黑虚空，期望落空的CAPCOM外包作品

战地双雄 第40天，双人协作血战上海

HACK帝国　回顾经典作品的修改版

CPS1《吞食天地》28部HACK作品

斗剧欣赏　国内外街机赛事

2009年日本街机比赛赛事精选（一）

游戏MV欣赏　游戏音乐录影带

《最终幻想13》美版主题曲MV欣赏

经典CG欣赏　回顾以往的经典影像

《高达无双1+2》精彩CG开场动画

特别收录　光盘内附赠内容

《战场女武神》动画连载10-12集

20Min 《变形金刚》多平台发起冲击 《战神3》上市前发布序章内容



《变形金刚 赛博坦之战》为《变形金刚》的起源故事，故事将发生在变形金刚故乡赛博坦星球，游戏设定不会是基于现今任何特定的《变形金刚》动漫画或电影作品。PC、PS3、Xbox360版预定今年问世，游戏也计划推出Wii与NDS版本。《战神3》本次放出的画面是游戏序幕的内容，延续《战神2》结局故事剧情，随着泰坦巨人盖亚朝向奥林帕斯之巅迈进的克雷多斯，将以庞大的盖亚身躯为舞台，与海神波赛顿坐骑的马头蟹身海怪展开无与伦比的浩大规模战斗。PS3《战神3》中英文合版预定3月16日推出。

10Min 暗黑虚空，空虚的外包作品 战地双雄第40天，血战上海



由CAPCOM公司发行，Airtight负责开发的《黑暗虚空》经过几次延期和高调宣传后终于与玩家见面了。本作是一款外包作品，其游戏素质并没有预想中那么出色，尽管其中有一些难忘的瞬间，但是糟糕的控制系统以及毫无特色的场景设计，导致玩家们最终对游戏失去兴趣。《战地双雄》的最新续作——《战地双雄 第40天》又和大家见面了。这次新作将要再度以超刺激的双人游戏内容，让玩家们体验合作无间的任务行动！目前此类枪战的作品非常多，但本作能够在众多的竞争对手中脱颖而出，便是因为特色所致。

5Min 异国华丽的乐章 FF13美版MV赏

上一次我们为大家带来了由19岁的女歌手菅原纱由理演唱的《最终幻想13》主题曲《因为有你》，本期我们则为各位奉上本作的美版主题曲。《最终幻想13》的美版即将于3月份推出，届时这首主题曲将会收录其中，取代原来的主题曲。这支美版主题曲同样采用了流行乐的风格，同时兼具优美的旋律，听之令人神往。还等什么？快点去听听吧！



15Min 09精彩赛事回顾 各国高手大比拼

今年有很多优秀的格斗游戏在家用机上推出了，这无疑是中国格斗游戏爱好者最高兴的事。因为虽然街机版早一步发售，但国内机台的拥有量却远远不够，使得很多玩家根本没有机会接触。如今这些大作都能在家用机上玩到，我们自然也要抓紧时间提高自己的水平。从本期开始，我们就陆续为大家带来今年国外的各项高手赛事，大家共同来学习吧！



10Min 全新互动栏目HACK帝国 经典作品的另类玩法集合



HACK这个词真是让人又爱又恨，在网络中，它往往是病毒的传播制造者，然而在游戏中则代表着破解和修改。我们这次新开的"HACK帝国"栏目可不是教大家如何破解游戏或者主机，而是提供一些经典游戏的HACK版，来和大家一起用特殊的方式重温过去。这些HACK版的作品虽然破坏了游戏的本来面目，并且在一定程度上干扰了平衡性，但因为那些游戏实在是太熟悉了，偶尔用不一样的方式来玩一下，反而有新的感受。并且，我们在节目中介绍的游戏也会在光盘内附赠哦，大家千万不要错过呀！

《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意

如果您愿为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧！

●如果您对节目有任何建议或意见，请认真填写"闯关族的家"中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。

●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472729转401。

